ESIMAKUA: ELITE II ★ STARDUST ★ RETURN TO ZORK

HINTA 27 MK

PC
AMIGA
C64, ST
CD-ROM

# PELIT

7/93

SELÄNNE, KURRI JA KUMPPANIT
## NHL Hockey

AD&D: DARK SUN
Uusi uljas maailma

VOITA CD-I

JURASSIC PARK

ODOTETUT JATKOT
- Privateer
- Wing Commander Academy

Flight Simulator 5
ILMAAN!

VALTAVA PELIPLÄJÄYS
AMIGALLE
Ishar 2 ● One Step Beyond ● Blob ● Qwak ● Blastar ● Overdrive ● Soccer Kid ● jne. jne.
PC:LLE
Gateway 2 ● Stronghold ● Pirates Gold ● Railroad Tycoon Deluxe ● Simon The Sorcerer ● Dracula ● jne. jne.


6 414886 093546
609354-93-07

# PELIT

**7/93**


**TOIMITUS**
**Päätoimittaja** Tuija Linden
**Toimitussihteeri** Sari Alho
**Toimittaja** Niko Nirvi
**Taitto ja piirrokset** Wallu
**Avustajat**
Jyrki Kasvi, Kaj Laaksonen, Ossi jMäntylahti, Mika Nirvi, Tapio Salminen, T.J. Talasmaa, JTurunen, Kimmo Veijalainen
**Pelit-BBS** (90) 120 5757, 24 t/vrk
**TOIMITUKSEN OSOITE**
Pelit
PL 64
00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911
fax. (90) 120 5799
**ILMOITUKSET**
Pelit/Ilmoitusosasto
PL 64
00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911
**Myyntipäällikkö:** Helena Räikkönen
**Ilmoitussihteeri:** Sirkka Pulkkinen
**Myyntijohtaja:** Esa Sairio
**VASTUU VIRHEISTÄ JA REKLAMAATIOT**
Mikäli hyväksyttyä ilmoitusta ei tuotannollisista tai muista toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakkaasta johtuvasta syystä voida julkaista, lehti ei vastaa tästä ilmoittajille mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta. Lehden vastuu ilmoituksen poisjäämisestä tai julkaisemisessa sattuneesta virheestä rajoittuu ilmoituksesta maksetun määrän palauttamiseen. Huomautukset on tehtävä 8 päivän kuluessa ilmoituksen julkaisemisesta tai tarkoitetusta julkaisuajankohdasta lukien.
**ASIAKASPALVELU**
Helsinki Media Erikoislehdet/Asiakaspalvelu
PL 35, 01771 Vantaa
**Tilaukset** (90) 120 670
**Kirjatilaukset** (90) 120 671
**Tilausten irtisanomiset** (90) 878 4544 (automaattinen vastauspalvelu, varaa esille asiakasnumerosi osoitelipukkeesta tai laskun kuittiosasta)
**Muut asiat** (90) 120 670 (osoitteenmuutokset ym.) Osoitteenmuutokset ja tilausten irtisanomiset tulevat voimaan viimeistään yhden ilmestymiskerran jälkeen ilmoituksen saapumisesta.
**TILAUSHINNAT**
12 kk säästötilaus 198 markkaa
12 kk määräaikaistilaus 208 markkaa
Säästötilaus jatkuu ilman eri uudistusta kunnes tilaaja irtisanoo tilauksensa tai muuttaa sen määräaikaiseksi. Seuraavat jaksot tilaaja saa kulloinkin voimassa olevaan säästötilaushintaan, joka on aina edullisempi kuin vastaavan pituinen määräaikaistilaus. Helsinki Media Erikoislehtien asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja luovuttaa suoramarkkinointitarkoituksiin.
Tilaukset toimitetaan force majeure (lakko, tuotannolliset häiriöt, alihankkijoiden viivästykset yms.) varauksin.
Lehtiemme tilaajat ovat Sanoma Yhtymän asiakkaita ja saavat seuraavien vuosien aikana edullisia asiakastarjouksia tuotteistamme. Mikäli ette halua asiakastarjouksia, voitte ilmoittaa asiasta asiakaspalveluumme, jolloin poistamme tilaustietonne tilausvelvotteiden täytyttyä.
**KUSTANTAJA**
Helsinki Media
Erikoislehdet Oy,
Kornetintie 8, 00380 Helsinki
puh. (90) 120 5911
**Toimitusjohtaja:** Eero Sauri
**Markkinointijohtaja:** Hannu Ryynälä
**LEHDENMYYNTI**
**Markkinointipäällikkö:** Heikki Nurmela
**Tuotepäällikkö:** Pauliina Kaivola
Lehti julkaisee sitoumuksetta teksti- ja kuvamateriaalia edustamaltaan alueelta. Lehti ei vastaa tilaamattomasta materiaalista. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen luvalla.
**Painopaikka** aino Vantaa 1993
**ISSN 1235-1199**
Toinen vuosikerta.


## Arvostelut





Teemu Selänne on näyttänyt taitonsa maailman jääkiekkokaukaloissa. Nyt voit kokeilla pystytkö täyttämään Teemun paikan NHL Hockeyssa. Sivu 26.

Kuva: Lehtikuva.

## Ajan hermolla



## VOITA CD-I

Kauan odotettu erikoisefekti nyt omalla kuvaruudulla: Jurassic Parkin raptori. Sivu 20.





Simon The Sorcerer törmää maailmaa pelastaessaan nukkuvaan jättiläiseen. Adventuresoftin uusi seikkailu sivulla 46.

## Ratkaisut



## Mukana myös





**Tuija Lindén**
**päätoimittaja**

# Paha mörkö

Olen viime aikoina törmännyt usein tilanteeseen, jossa ihmiset, jotka eivät pelaa kuin korkeintaan Afrikan tähteä ja pasianssia, kyselevät kauhuissaan, miten tietokoneella pelaaminen vaikuttaa heidän lapsiinsa. Uskaltavatko he nyt missään tapauksessa ostaa minkäänlaista pelaamiseen soveltuvaa laitetta kotiinsa? Pelaaminen on jostain syystä paha mörkö.

Koen itseni nykyisin pelaamisen esitaistelijana, joka suu vaahdossa joutuu selittämään, ettei pelaamisesta ole sen enempää haittaa kuin mistään muustakaan harrastuksesta. Mikään kamala sairaus ei yhtäkkiä iske, kaverit eivät samantien kaikkoa eikä kuntokaan ihan heti laske. Kaikki nämä asiat kuitenkin ilmiselvästi huolestuttavat vanhempia.

Pelaaminen myös koetaan pelkäksi lasten touhuksi, aikuiset eivät kehtaa myöntää pelaavansa. Pelaaminen on häpeällistä. Silti olen aivan varma siitä, että Windowsissa kuin Windowsissa pyörii silloin tällöin ainakin Solitaire. (Mikä kylläkin on hauskempaa korttipakalla.)

Pelaaminen on kuitenkin kausiluontoista. Pimeinä syysiltoina ja hiljaisina öinä, kun kaikki muut nukkuvat on upeaa uppoutua hyvään peliin kaikessa rauhassa, kun taas kesällä pelaaminen jää pihan grillijuhlien ja matkustamisen varjoon. Sama juttu on lasten kohdalla. Hyvä peli intouttaa pelaamaan intensiivisesti, mutta kaverit ja luonnollinen liikunnan tarve pakottaa pois ruudun ääresta. Joystickiin tartutaan taas sitten, kun ei ole muuta tekemistä.

Pelaajienkin joukossa on tietenkin poikkeuksia, mutta niin on joka harrastuksessa: ei jokainen, joka kerran käy kuntosalilla halua tehdä itsestään Arnien kopiota. Ja sitten on niitä, jotka pelaavat työkseen.

Mutta meitä on Suomenmaassa suhteellisen harvassa.

*Tuija*



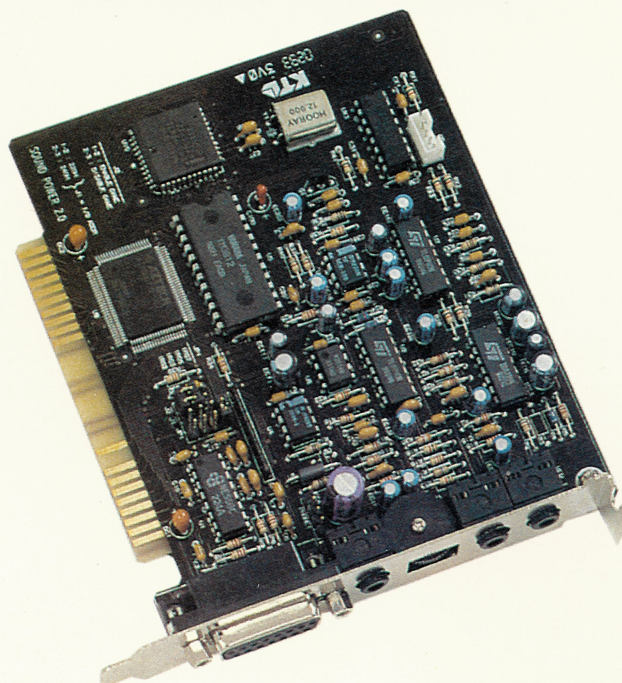

Tämän syksyn kovin sana on Jurassic Park, joka jakaa katsojat kahtia: toiset tykkää, toiset ei. Pelin, leffan ja kirjan arvostelu sivulla 20.

# Com tekniikka

**Miltä kuulostaa, kun zombi kompastuu, tsetsekärpänen pissaa, heppu lentää, mutta kipsi jää. Äänikortti tietää!**

## SoundPower 2.0

**– Sound Power 2.0 on edullinen, mutta laadukas PC:n perusäänikortti. Voit käyttää sitä erinomaisesti pelien ja äänikorttia vaativien sovellusten kanssa.**



**11 ääninen FM-synteesi**
– 11 ääninen FM-synteesi takaa realistisen kuuloiset instrumentit ja äänet

**Yhteensopivuus**
– Täysi yhteensopivuus AdLib- ja Sound Blaster-äänikorttien kanssa takaavat laajan ohjelmistollisen tuen.

**Äänien toisto**
– 8-bittisen DAC:n avulla saat todella realistisen kuuluisia ääniä 4 KHz aina 44.1 KHz tallennettuina.

**Äänien tallennus**
– Tallenna ääniä tai musiikkia tietokoneellesi. Voit tallentaa 4 KHz–15 KHz tarkkuudella.

**Peliportti**
– Kortissa laadukas peliportti.

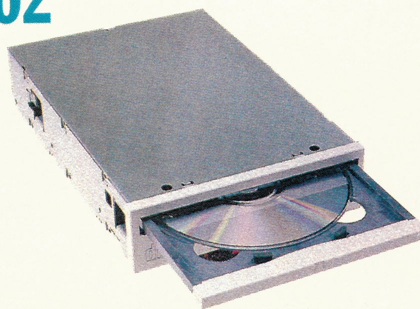
**Midi-liitäntä**
– Tarvitset vain kaapelin, jonka jälkeen voit liittää SoundPower 2.0-äänikorttiin koskettimiston tai minkä muun tahansa Midi-laitteen.

**695,-**

## Panasonic Lasermate 562

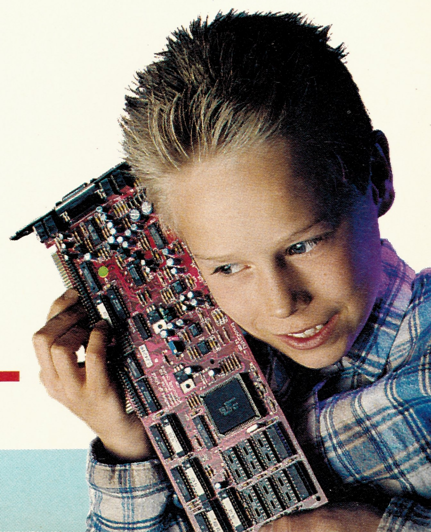
**Panasonicilta on tullut markkinoille todella edullinen, erittäin laadukkaat ominaisuudet omaava CD-ROM -asema. Saat lähes normaalin aseman hinnalla tuplanopeuksisen ja hakuajaltaan nopean aseman.**

- Tuplanopeuksinen CD-ROM -asema, jossa siirtonopeus enemmän kuin 300 KB/sekunnissa ja keskimääräinen hakuaika n. 320 ms.
- Täysin yhteensopiva MPC Taso 2-formaatin kanssa.
- Yhteensopiva kaikkien tärkeimpien CD-formaattien kanssa.



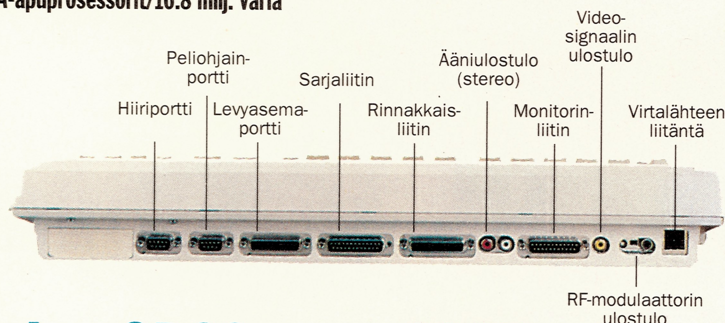
– Pakettiin kuuluu mukaan ohjainkortti ja tarvittavat ohjelmat.

**2295,-**



# Amiga 1200 3595,-

- 68020EC-prosessori – 14.19 MHZ-kellotaajuus
- 32 bittinen arkkitehtuuri/2 MB Chip-muistia
- Amiga DOS V3.0/TV-Modulaattori
- AA-apuprosessorit/16.8 milj. väriä
- 32-bittinen CPU/RAM-liitäntäportti
- Paikka 2.5" ATID-kovalevylle
- PCMCIA-paikka




# Amiga CD32 3295,-

- Maailman ensimmäinen 32-bittinen CD-ROM -konsoli
- CD-tasoinen ääni
- 16.8 miljoonan värin paletti
- Maksimi 256 000 väriä kerralla näytössä
- Liitäntä televisioon tai monitoriin
- Tuplanopeuksinen Multi-session CD-ROM -asema, jolla voit soittaa myös tavallisia musiikki CD-levyjä
- 2 MB muistia vakiona




## Ultrasound

Nyt saat peleihisi ja esityksiisi ennenkuulumattoman realistiset äänet. Se tuo 16-bittiset, kristallinkirkkaat äänet IBM-yhteensopivaan PC-koneeseesi. CD-tasoinen ääni, Wave Table -äänisynteesi ja stereotallennus takaavat UltraSoundin olevan paras valinta.

Basic Pak **1395,-** Chuck Pak **1595,-**
Action Pak **1795,-** Air Combat Pak **1995,-**

## Sound Blaster 16

Markkinoiden myydyin 16-bittinen äänikortti. Advanced Signal Processor-piirillä varustettu "tehomylly" pystyy mm. puheentunnistukseen. Parannettu MIDI–järjestelmä sekä mahdollisuus ammattitason Wave Blaster (E-Mu Proteus) -samplerilaajennukseen. 100 % Sound Blaster ja MPC-yhteensopiva!

Basic **1495,-** ASP **1995,-**

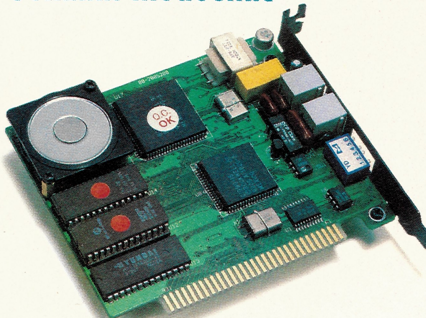
## Sound Blaster Pro II Deluxe




Suosittu äänikortti edistyneempään käyttöön. Kortissa on myös CD-ROM -ohjain. Uudessa versiossa DOS- ja Windows -työkaluja; Monologue for Windos, HSC Interactive SE, Lemmings, Indiapolis 500 sekä Software Toolworksin Multimedia Encyclopedia (CD ROM).

**1295,-**

## Comlink-modeemit



### Comlink 1414

Comlink 1414 on huippunopea ratkaisu vaativaan tiedonsiirtoon. Sen perusnopeus on 14 400 bps sekä modeemi- että faksitilassa. Modeemissa oleva virheenkorjaus ja tiedonpakkaus nostavat tietoliikennenopeuden jopa 57 600 bps:ään. Modeemitoiminnot noudattavat V.32bis, V.42/V.42bis ja MNP2-5 standardeja.

Kortti **2795,-** Ulkoinen **3195,-**

### Comlink 9624

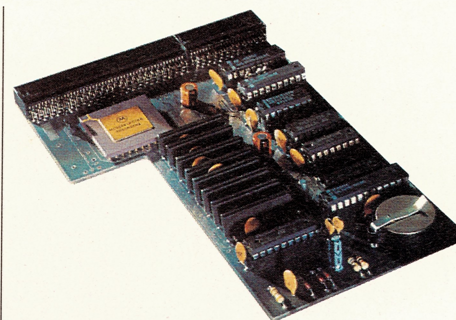
Comlink 9624 on todellinen joka käyttäjän työkalu. Siinä on virheenkorjaava 2400 bps modeemi ja 9600 bps lähettävä sekä vastaanottava telefaksi.

Kortti **1095,-** Ulkoinen **1495,-**

### Comlink 2400

Comlink 2400 on perusmodeemi, jolla voit myös lähettää fakseja (4800 bps). Modeemilla voit hoitaa kaikki päivittäiset rutiinit.

Kortti **545,-**



### Microboticsin A1200 kiihdytinkortti MBX1230

- 68030 prosessori, 50 Mhz
- 4 MB Fastram 32-bit
- lisävarusteena 68882 FPU 50 Mhz.
- saat A1200 koneeseesi n. 90 % A4000 tehosta
- reaaliaikainen kello

**5995,-**

### Muistikortti A1200:

- valmistettu Englannissa
- reaaliaikainen kello
- 4 MB Fastram 32-bit
- tehokerroin tavalliseen A1200:seen verrattuna 2.19

**2495,-**

**Jos räpelöit konetta koko illan, donna lähtee kiitämään.**



# Com 2001

PL 536, 90101 OULU
**Puh. 981-33 66 44**
Fax 981-337722
Palvelemme ma–pe 9–20, la 10–15

Tilauskuponki seuraavalla aukeamalla

# Com pelit yoo·hoo

## Joulun huippuhitit

**PC**

| | |
|---|---|
| ACES OVER EUROPE | 349,- |
| ALONE IN THE DARK II | 329,- |
| APOCALYPSE | 299,- |
| BURNING RUBBER | 239,- |
| CYBERRACE | 329,- |
| DUNGEON MASTER II | 299,- |
| GABRIEL KNIGHT | 329,- |
| LEISURE SUIT LARRY VI | 349,- |
| MECHWARRIOR II | 329,- |
| POLICE QUEST IV | 329,- |
| QUEST FOR GLORY IV | 329,- |
| RETURN TO ZORK | 329,- |
| SHADOWCASTER | 349,- |
| SID MEIER'S CIVIL WAR | 329,- |
| STAR TREK II | 329,- |
| STARLORD | 329,- |
| SUBWARS 2050 | 329,- |
| TFX | 359,- |
| WAYNE GRETZKY GOLD | 299,- |
| X-WING DATA B-WING | 199,- |

**AMIGA**

| | |
|---|---|
| ALIEN III | 199,- |
| BURNING RUBBER | 199,- |
| F1 | 269,- |
| INFERNO | 269,- |
| MICRO MACHINES | 199,- |
| SENSIBLE WORLD SOCCER | 239,- |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| AMERICAN GLADIATORS **199/199** | DEEP CORE **199/–** | DRACULA **–/299** | EMPIRE DELUXE SCENARIOS **–/199** | FLIGHT SIMULATOR 5.0 **–/349** |
| GATEWAY II **–/299** | GREAT WAR **–/349** | COMBAT AIR PATROL **239/–** | JURASSIC PARK **199/239** | LANDS OF LORE **–/269** |
| LEGACY OF SORASIL **199/–** | ELITE II **239/299** | MANIAC MANSION II **–/299** | FALCON 3.02/MIG-29 **–/199** | NHL HOCKEY **269/349** |
| PIRATES GOLD **–/329** | PREMIER MANAGER II **199/269** | SIMON THE SORCERER **–/299** | PRIVATEER **–/359** | RAILROAD TYCOON DELUXE **–/299** |
| SEAL TEAM **–/349** | SEVEN CITIES OF GOLD **–/329** | SILVER SEED **–/199** | SIM FARM **–/269** | SPACE HULK **299/329** |
| HIRED GUNS **269/–** | STREET FIGHTER II **239/269** | STRONGHOLD **–/299** | DARKSIDE OF XEEN **–/329** | ALFRED CHICKEN **199/–** |
| WAR IN RUSSIA **–/329** | PATRICIAN **269/269** | WING COMMANDER ACADEMY **–/299** | SHATTERED LANDS **–/329** | ZOOL II **199/269** |

## Amiga & PC

| | | |
|---|---|---|
| 3D CONSTRUCTION KIT II | 359,- | 359,- |
| ABANDONED PLACES II | 299,- | 299,- |
| ACES OF THE PACIFIC | | 329,- |
| A320 AIRBUS EUROPE | 299,- | 329,- |
| A320 AIRBUS USA | 299,- | 329,- |
| ALONE IN THE DARK | | 329,- |
| A LINE IN THE SAND | | 199,- |
| AMOS EASY | 299,- | |
| ARCHER MACLEAN POOL | 199,- | 299,- |
| ATAC | | 299,- |
| ATP | | 329,- |
| B-17 FLYING FORTRESS | 269,- | 329,- |
| BEAUTY AND THE BEAST | | 269,- |
| BETRAYAL AT KRONDOR | | 349,- |
| BLADE OF DESTINY | 299,- | 329,- |
| BLUE FORCE | | 329,- |
| BODY BLOWS | 239,- | 269,- |
| CAESAR DELUXE | 239,- | 269,- |
| CAMPAIGN MISSION DISK | 189,- | 189,- |
| CHAMPIONSHIP MANAGER 92/93 | 239,- | 269,- |
| CHAOS ENGINE | 239,- | |
| CHESS MANIAC | | 329,- |
| CIVILIZATION | 269,- | 329,- |
| CLASH OF STEEL | | 299,- |
| CLASSIC ADVENTURE | | 399,- |
| CONFLICT: KOREA | | 269,- |
| CURSE OF ENCHANTIA | 269,- | 269,- |
| DAGGER OF AMON RA | | 329,- |
| DARKLANDS | | 359,- |
| DARKSEED | 269,- | 299,- |
| DARKSIDE OF XEEN | | 329,- |
| DESERT STRIKE | 239,- | |
| DRACULA | 239,- | 239,- |
| DOGFIGHT | 269,- | 329,- |
| DUNE II | 239,- | 269,- |
| EMPIRE DELUXE | | 349,- |
| EMPIRE DELUXE SCENARIOS | | 199,- |
| ERIC THE UNREADY | | 299,- |
| EYE OF THE BEHOLDER III | | 299,- |
| F-15 STRIKE EAGLE III | | 329,- |
| FALCON 3.0 | | 329,- |
| FALCON 3.0/OP FIGHTING TIGER | | 199,- |
| FIELDS OF GLORY | | 329,- |
| FIRE FORCE | 239,- | |
| FLASHBACK | 269,- | 299,- |
| FOOTBALL MANAGER III | | 239,- |
| FORMULA 1 GRAND PRIX | 269,- | 329,- |
| FREDDIE PHARKAS | | 329,- |
| GLOBAL GLADIATORS | 239,- | |
| GOAL! | 239,- | |
| GREAT NAVAL AMERICA IN ATLANTIC | | 199,- |
| GREAT NAVAL BATTLES | | 299,- |
| GREAT NAVAL SUPERSHIPS | | 199,- |
| GREAT NAVAL SCENARIO BUILDER | | 199,- |
| GREATEST COLLECTION | 269,- | 299,- |
| GUNSHIP 2000 | 269,- | 329,- |
| GUNSHIP 2000 MISSION DISK | | 199,- |
| HARRIER JUMP JET | | 329,- |
| HIGH COMMAND | | 329,- |
| HISTORY LINE 1914–18 | 269,- | 299,- |
| HUMANS II | 239,- | |
| INDIANA JONES IV ADVENTURE | 269,- | 269,- |
| ISHAR II | 239,- | 269,- |
| INTERNATIONAL OPEN GOLF | 239,- | 239,- |
| JAMES POND II | 239,- | 269,- |
| JORDAN IN FLIGHT | | 329,- |
| KING'S QUEST VI | | 329,- |
| LEGACY | | 329,- |
| LEGEND OF KYRANDIA | 269,- | 299,- |
| LEISURE SUIT LARRY I&II&III | | 399,- |
| LEISURE SUIT LARRY V | 249,- | 329,- |
| LEMMINGS II THE TRIBES | 239,- | 299,- |
| LINKS 386 PRO | | 329,- |
| LORD OF THE RINGS II | | 269,- |
| LOST VIKINGS | 239,- | 269,- |
| LOTUS – THE FINAL CHALLENGE | 239,- | 269,- |
| MAXIMUM OVERKILL | | 329,- |
| MAXIMUM OVERKILL MISSION DISK | | 199,- |
| MIGHT & MAGIC IV | | 359,- |
| MORPH | 199,- | 239,- |
| NICK FALDO GOLF | 239,- | 299,- |
| OVERDRIVE | 239,- | |
| PACIFIC WAR | | 299,- |
| PERFECT GENERAL | 269,- | 299,- |
| PINBALL DREAMS | 239,- | 299,- |
| PINBALL FANTASIES | 239,- | |
| PRINCE OF PERSIA II | | 329,- |
| PRIVATEER SPEECH PACK | | 199,- |
| QUEST FOR GLORY III | | 329,- |
| RAGNAROK | 269,- | 299,- |
| RETURN OF THE PHANTOM | | 329,- |
| REX NEBULAR | | 329,- |
| RULES OF ENGAGEMENT II | | 349,- |
| SECRET OF MONKEY ISLAND II | 269,- | 269,- |
| SENSIBLE SOCCER V1.1 | 239,- | 269,- |
| SHADOW OF THE COMET | | 329,- |
| SID MEIER COMPILATION | | 329,- |
| SIERRA AWARD WINNERS | | 349,- |
| SIM LIFE | 269,- | 299,- |
| SOCCER KID | 269,- | |
| SPACE LEGENDS | 239,- | 269,- |
| SPACE QUEST PACK | | 399,- |
| SPACE QUEST V | | 329,- |
| SPACEWARD HO | | 349,- |
| SPECIAL FORCES | 269,- | 269,- |
| STAR CONTROL II | | 299,- |
| STRIKE COMMANDER | | 359,- |
| STRIKE COMMANDER SPEECH PACK | | 199,- |
| STRIKE COMMANDER MISSION DISK | | 199,- |
| STUNT ISLAND | | 359,- |
| SUPER FROG | 239,- | |
| SYNDICATE | 299,- | 329,- |
| TAKE A BREAK | | 299,- |
| TASK FORCE 1942 | | 329,- |
| TERMINATOR 2029 | | 329,- |
| TERMINATOR 2029 DATA DISK | | 199,- |
| TERMINATOR 2029 RAMPAGE | | 329,- |
| THIRD REICH | 269,- | |
| TORNADO | | 329,- |
| TRISTAN PINBALL | | 299,- |
| ULTIMA VII | | 329,- |
| ULTIMA VII/FORGE OF VIRTUE | | 199,- |
| ULTIMA VII PART II | | 349,- |
| ULTIMA UNDERWORLD II | | 329,- |
| V FOR VICTORY III | | 349,- |
| V FOR VICTORY IV | | 349,- |
| WALKER | 269,- | |
| WAR IN THE GULF | 239,- | 269,- |
| WARLORDS II | | 329,- |
| WAYNE GRETZKY III | | 329,- |
| WING COMMANDER | 269,- | 199,- |
| WOLFENSTEIN – SPEAR OF DESTINY | | 329,- |
| WORLDS OF LEGEND | 199,- | 199,- |
| X-WING | | 299,- |
| X-WING/IMPERIAL PURSUIT | | 199,- |
| ZOOL | 199,- | 269,- |




**Jos opetat isän pelaamaan, joulupukki tuo pelit sille.**

# Super Nintendo U★S★A

MORTAL KOMBAT **595,-**
STREET FIGHTER II TURBO **595,-**
SUPER MARIO ALL STARS **545,-**

| | |
|---|---|
| ALADDIN | 545,- |
| ALFRED CHICKEN | 495,- |
| ALIEN III | 495,- |
| ART OF FIGHTING | 545,- |
| ASTERIX | 495,- |
| BARBIE SUPER MODEL | 495,- |
| BATTLE CARS | 495,- |
| BATTLETOADS | 495,- |
| BEAUTY AND THE BEAST | 495,- |
| BRAM DRACULA STOKER'S | 449,- |
| BRETT HULL HOCKEY | 495,- |
| BUGS BUNNY: RABBIT RAMP. | 545,- |
| CLIFFHANGER | 449,- |
| COOL SPOT | 495,- |
| DAFFY DUCK: MARVIN MISSION | 495,- |
| DENNIS THE MENACE | 495,- |
| EYE OF BEHOLDER | 545,- |
| F1 ROC 2 | 495,- |
| FINAL FIGHT II | 545,- |
| FLASHBACK | 495,- |
| FLINTSTONES | 495,- |
| FORMULA ONE GRAND PRIX | 495,- |
| FX TRAX | 495,- |
| GOOF TROOP | 545,- |
| INCREDIBLE CRASH DUMMIES | 495,- |
| JAGUAR XJ220 | 495,- |
| JUNGLE BOOK | 545,- |
| JURASSIC PARK | 545,- |
| LAMBORGHINI AM CHALLENGE | 495,- |
| LAST ACTION HERO | 449,- |
| LOST VIKINGS | 495,- |
| MARIO & WARIO | 545,- |
| MICKEYS TOON TOWN ADVENT. | 545,- |
| MORTAL KOMBAT | 595,- |
| MUHAMMED ALI BOXING | 495,- |
| NHL STANLEY CUP | 495,- |
| NHLPA HOCKEY 94 | 495,- |
| NIGEL MANSELL RACING | 495,- |
| PACIFIC THEATER OF OPER. | 595,- |
| PINK PANTHER | 495,- |
| PUTTY | 495,- |
| ROBOCOB VS TERMINATOR | 495,- |
| SENGOKU | 495,- |
| SHADOWRUN | 495,- |
| SON OF CHUCK | 495,- |
| STAR TREK NEXT GENERATION | 495,- |
| STREET FIGHTER TURBO | 595,- |
| STRIKER (PAL) | 495,- |
| SUPER ALI'S BOXING | 495,- |
| SUPER AQUATIC GAMES | 495,- |
| SUPER BOMBERMAN | 495,- |
| SUPER EMPIRE STRIKES BACK | 495,- |
| SUPER MARIO ALL STARS | 495,- |
| SUPER MEGA MAN | 545,- |
| SUPER SLAP SHOT | 495,- |
| TERMINATOR II ARCADE | 495,- |
| TERMINATOR II JUDGEMENT DAY | 495,- |
| TOP GEAR II | 495,- |
| TRODDLERS | 495,- |
| TURTLES V | 495,- |
| WING COMMANDER II | 545,- |
| WINTER OLYMPIC LILLE HAM. | 495,- |

# Gameboy

GOAL! **269,-**
MORTAL KOMBAT **299,-**
SUPER MARIOLAND III **299,-**

| | |
|---|---|
| ADVENTURE ISLAND II | 269,- |
| ASTERIX | 259,- |
| BATMAN II | 249,- |
| BATTLETOADS II | 259,- |
| CHUCK ROCK | 269,- |
| DARKWING DUCK | 269,- |
| DENNIS THE MENACE | 259,- |
| DOUBLE DRAGON III | 249,- |
| F-15 STRIKE EAGLE | 249,- |
| FELIX THE CAT | 269,- |
| FINAL FANTASY LEGEND III | 329,- |
| FLINTSTONES | 249,- |
| JAMES POND | 259,- |
| JETSONS | 249,- |
| JURASSIC PARK | 259,- |
| LOONEY TUNES | 249,- |
| NIGEL MANSELL | 259,- |
| PINBALL DREAMS | 269,- |
| PINOCCHIO | 249,- |
| ROAD RASH | 269,- |
| SPEEDY GONZALES | 259,- |
| SUPER MARIOLAND II | 289,- |
| TALE SPIN | 289,- |
| TESSERAE | 259,- |
| TETRIS II | 259,- |
| TINY TOONS | 249,- |
| TITUS THE FOX | 249,- |
| TROLLS | 249,- |
| WWF III | 249,- |
| ZELDA | 279,- |

# Megadrive

ALADDIN **449,-**
NHLPA HOCKEY 94 **449,-**
STREET FIGHTER II **595,-**

| | |
|---|---|
| ADDAMS FAMILY | 429,- |
| ASTERIX | 479,- |
| BARTS NIGHTMARE | 449,- |
| BUBSY THE BOBCAT | 459,- |
| CHUCK ROCK II | 449,- |
| CLIFFHANGER | 429,- |
| COSMIC SPACEHEAD | 429,- |
| CRASH DUMMIES | 429,- |
| DAVIS CUP TENNIS | 449,- |
| DRACULA | 429,- |
| EA 4-WAY PLAY ADAPTERI | 295,- |
| EA SPORTS SOCCER | 449,- |
| ECCO THE DOLPHIN | 429,- |
| F-1 (DOMARK) | 449,- |
| F-15 STRIKE EAGLE | 545,- |
| FINAL FIGHT CD | 495,- |
| FLASHBACK | 469,- |
| FORMULA 1 RACING | 545,- |
| GENERAL CHAOS | 449,- |
| GODS | 429,- |
| GUNSTAR HEROES | 349,- |
| HOOK | 429,- |
| JOHN MADDEN 94 | 449,- |
| JUNGLE STRIKE | 469,- |
| JURASSIC PARK | 449,- |
| LANDSTALKER | 595,- |
| LAST ACTION HERO | 429,- |
| LETHAL ENFORCES | 595,- |
| MCDONALDS TREASURE ISLAND | 349,- |
| MICRO MACHINES | 429,- |
| MIG-29 (DOMARK) | 449,- |
| OTTIFANTS | 449,- |
| PIRATES GOLD | 495,- |
| PUGGSY | 429,- |
| RANGER-X | 349,- |
| ROBO ALESTE CD USA | 399,- |
| ROBOCOP III | 429,- |
| ROCKET KNIGHT ADVENTURE | 449,- |
| SENSIBLE SOCCER | 429,- |
| SHINING FORCE | 495,- |
| SHINOBI III | 429,- |
| SONIC CD | 495,- |
| SPIDERMAN & X-MEN | 429,- |
| SUPER KICK OFF | 469,- |
| T2 JUDGEMENT DAY | 429,- |
| T2 THE MOVIE | 449,- |
| THUNDERHAWK CD USA | 495,- |
| ULTIMATE SOCCER | 369,- |
| WIMBLEDON | 369,- |
| WIZ'N LIZ | 429,- |
| WWF ROYAL RUMBLE | 449,- |

Toimitusehdot: Joitakin ilmoituksessa mainittuja pelejä ei vielä ole julkaistu, mutta voit jättää niistä tilauksen, jolloin lähetys tapahtuu välittömästi pelin tultua maahan. Tarjouspelien hinta nousee normaaliksi alennetun erän loputtua. Hinnat on tarkistettu ilmoituksen tekovaiheessa ja ne ovat postimyyntihintoja, joihin lisätään toimituskuluja 30–50 markkaa. Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

## Super Nintendo:

- Nintendon tehokkaat grafiikkaprosessorit huolehtivat ruudun vyörityksestä ja kuvankäsittelystä, jolloin kone parhaimmillaan vastaa kymmenen kertaa kalliimpia tietokoneita.
- USA Super Nintendo on 17% nopeampi kuin eurooppalainen PAL B malli, ja scart liitännän kautta kuva on huomattavasti tarkempi.
- Hanki itsellesi nyt Super Nintendo USA, ja voit unohtaa adapterit.

**alk. 1095,-**

## Sega Megadrive:

- Maailman eniten myyty 16 bittinen pelikonsoli.
- Motorolan 68000 prosessori, ja Segan kustomoidut grafiikkaprosessorit vastaavat tehosta.
- Pelivalikoima on valtava, Megadrivelle on julkaistu jo noin 400 eri peliä.
- Megadrivelle julkaisevat pelejä useat tunnetut pelitalot, muunmuassa Electronic Arts, Accolade, Konami, Virgin ja tietysti Sega.
- Sega Megadrive on yhteensopiva Segan Mega CD:n kanssa.

**1095,-**

## Mega CD:

Segan Mega CD on ensimmäinen Euroopassa julkaistu CD konsoli. CD levylle mahtuu jopa 500 Megatavua tietoa, mikä käytännössä tarkoittaa mahtavia ääniä ja laajoja pelejä. Mega CD sisältää RAM muistia, johon voi tallettaa pelejä, ja sen grafiikkaprosessorit pystyvät skaalaamaan spritejä mahtavalla nopeudella.

**Sega Mega CD: 2995,-**

**Jos pelaat aamuun, donna ei tule takaisin.**

# Com 2001
# 981-33 66 44

**PL 536, 90101 Oulu**

**Palvelemme ma–pe 9–20, la 10–15**
**Liikkeemme Oulussa: Pelimafia, Hallituskatu 31**

SUOMEN SUORAMARKKINOINTILIITTO — REILUN PELIN JÄSEN — SSML

Com 2001 Oy:llä on Suomen Suoramarkkinointiliiton myöntämä Reilun Pelin Jäsen-merkki. SSML edellyttää markkinoinnilta:
- lain ja hyvien tapojen noudattamista
- rehellisyyttä ja totuudenmukaisuutta.

**Com 2001 Oy lupaa.**

VISA
EUROCARD
MasterCard
OK

☐ Haluan saada veloituksetta täydellisen tuotekuvaston
Omistan ☐ Amiga, ☐ PC, ☐ Super Nintendo, ☐ Megadrive, ☐ Gameboy

☐ Tilaan seuraavat tuotteet (muista mainita laite)

______________________________

______________________________

______________________________

Toimitus postiennakolla tai jos haluat maksaa Visa-, OK-, Eurocard- tai Mastercard -korteilla, täytä numero- ja voimassaolokentät

☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐/☐☐
Voimassa

Tilaaja: ..............................

Osoite: ..............................

Postinro: .................... Postitoimipaikka: ....................

Puhelin: .................... Allekirjoitus: ....................
(alle 16 vuotta holhoojan allekirjoitus)

Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin. Hintoihin lisätään toimituskulut 30–35 mk.

Vastaanottaja maksaa postimaksun

**COM 2001**
PL 536
90101 OULU
PUH. 981-336644
FAX 981-337722

Vastauslähetys
90100/537

PE9307

Koonnut Tuija Linden



# Intelillä diili Originin kanssa?

Olemme aina epäilleet, että Originilla on läheisiä suhteita nopeitten prosessorien valmistajiin, Originin pelithän vaativat koneilta suorastaan mahdottomia. Nyt epäilys vahvistui entisestäänkin, kun esimerkiksi Privateerin pakkauksesta löytyi – yllätys yllätys – Intelin juliste, jossa kehutaan, kuinka hyvin Originin pelit pyörivät Intelin uusimmilla prosessoreilla...




Suomalainen Microflash etsi messuilla julkaisijaa Deadlinelle, joka herättikin valtavaa kiinnostusta. Suomi maailmankartalle!

# Zool hyppää uusiin ulottuvuuksiin

Zool jatkaa seikkailujaan kakkososan yhdeksällä uudella levelillä, joiden luvataan olevan paljon isompia ja monimutkaisempia kuin alkuperäisessä ninjaseikkailussa. Myös aikarajaa on tiukennettu, bonushuoneita lisätty ja onpa Zool saanut seurakseen kaksipäisen koiran ja tyttö-Zoozin!




Gremlin jatkaa myös Zool ykkösen levittämistä maailmalle, versioita on nimittäin tulossa jokaiselle kuviteltavissa olevalle pelikoneelle. Kakkonen tulee kuitenkin ensin Amigalle ja jo marraskuussa.

## Söpöläinen nimeltä Kit Vicious

Vaikka Zool onkin Gremlinin pääsöpöläinen, **Kit Vicious** on kuitenkin todellinen yllättäjä. Magnetic Fields on ollut jokseenkin hissukseen Lotustensa jälkeen, mutta lomailemassa he eivät näköjään ole olleet.

Kit Vicious on teknisesti upea, nopea ja pelattavan ja valmiin oloinen Sonic-klooni, jälleen kerran Magnetic Fields näyttää mihin A500/600 pystyy. Mielenkiintoista seurata Segan reaktiota kunhan kyseinen peli julkaistaan. –jt

# Mihin menet Commodore?
# Maahantuontikuviot muuttuivat taas

Tanskalainen Commodore Data A/S on vaihtanut nimekseen **Commodore Scandinavia A/S**, mutta jatkaa muuten kuitenkin vanhana firmana. Samassa yhteydessä esimerkiksi Suomen ja Ruotsin, todennäköisesti myös Norjan omat Commodoret yrityksinä lopetettiin ja maahantuonti siirtyi yksityisille, lähinnä yritysten entisille työntekijöille.

Suomessa tämä tarkoittaa sitä, että Commodore Finlandia ei enää ole, eikä itse asiassa ole ollutkaan muutamaan vuoteen, vaikka nimeä onkin käytetty. Ainoa työntekijä **Eero Walden** jatkaa oman firmansa CDP Finland Oy:n nimellä Commodoren maahantuontia yksinoikeudella, mikä tarkoittaa sitä, että esimerkiksi Man & Man ja Toptronics eivät enää ole maahantuojia, vaan ostavat tuotteensa CDP Finlandilta. Yrityksen päämiehenä jatkaa tanskalainen Commodore Scandinavia A/S.

Samaan aikaan kerrotaan, että Commodore on pumppaamassa brittimarkkinoille mainosrahaa 7 miljoonaa puntaa tänä jouluna. Commodore teki tappiota vuoden ensimmäisen neljänneksen aikana lähes liikevaihtonsa verran.



Ultima 8: The Pagan tarjoaa hätkähdyttävän hyvää animointia ja äänenkäyttöä.

## Jenin kurssi puree Nintendoon

Japanin kansantalous on pyörinyt jo vuosia ylikierroksilla, mikä on heijastunut myös jenin kurssiin. Japanilaiset tuotteet, esimerkiksi Nintendon videopelikonsolit, ovat muuttuneet maailmalla sitä kalliimmiksi, mitä korkeammalle jenin kurssi on noussut. Niinpä kun Nintendo vielä viime vuonna tuotti 1,56 miljardia taalaa voittoa, sen on ollut pakko alentaa tämän vuoden tavoitteensa 1,14 miljardin vaatimattomalle tasolle.

Nintendon ongelmat eivät ole kuitenkaan Business Week -lehden lokakuun 18. päivän numeron mukaan yksin valuuttakurssien syytä. Asiakkaat ovat tällä hetkellä odottavalla kannalla, sillä niin Atarin, Matsushitan kuin Segankin uudet 32- ja 64-bittiset konsolit ovat juuri tulossa markkinoille. Nintendon omaa 64-bittistä vastausta odotetaan kauppoihin vasta vuoden 1995 joulun alla. –jjjk



Samuraiankka Donk.

# CD-I versus 3DO

Philipsin CD-I ja Jenkeissä jo julkaistu 3DO taistelevat paikastaan kodin CD-keskuksena rajusti. Philipsin etuna on ns. Green Book -standardi, joka tarkoittaa sitä, että kaikkien valmistajien kaikki CD-I-laitteet ja ohjelmat ovat yhteensopivia keskenään. Mutta samaanhan pyrkii myös 3DO...

Philipsillä on oikeus julkaista kaikki tytäryhtiönsä Polygramin tuottama musiikki CD-musiikkivideoina, samoin kuin se on solminut yhteistyösopimuksen esimerkiksi Paramountin kanssa kaikkien elokuvien CD-versioista. 3DO:lla taas on vastaava sopimus kanssa Matsushitan kanssa, joka sattuu omistamaan MCA/Universalin sekä Time Warnerin kanssa, joka on taas iso osakas 3DO:ssa.

Philips on kuitenkin jo saanut Euroopassa ainakin hienoisen etulyöntiaseman, koska 3DO on tulossa Atlantin tälle puolen vasta ensi keväänä.

Ensi vuoden alussa CD-I:hin tulee lisäpalikka CD-elokuvien katselua varten, samoin kuin 3DO:hon. Luvassa on myös karaokesysteemi ja useita erilaisia ohjaimia. Ohjelmia CD-I:lle on Suomessa jo kolmisensataa. Lisätietoja laitteesta saa esimerkiksi lähettämällä postikortin osoitteeseen Eeva-Liisa Gentz, Philips Kulutuselektroniikka, PL 75, 02631 Espoo.

# Nauhoita pelisi!

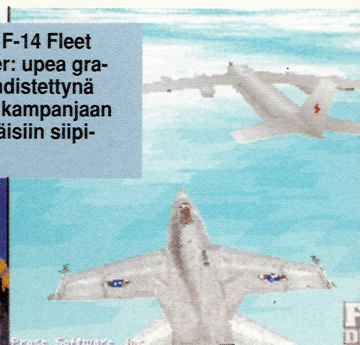
**Miltä tuntuisi pistää koko upea Falcon-lento videonauhalle ja ärsyttää sillä kaveripiiriä kelaamalla parhaita kohtauksia aina uudelleen ja uudelleen? Nauhoittamisen mahdollistaa AITechin Pro PC/TV Plus -muunnin.**

**Videoitten lisäksi laitteen voi yhdistää tietokoneen ja television väliin, jolloin monitoria ja televisiota voidaan katsoa samanaikaisesti tai pelata pelit suoraan niin isolla televisiolla kuin vaan talosta löytyy.**

**Laite muuttaa VGA-grafiikan TV:n ruudulla näkyväksi PAL-signaaliksi. Lähinnä multimediatarkoituksiin suunniteltu laite on yhteensopiva lähes kaikkien ohjelmien kanssa, esimerkiksi pelit nauhoittuivat kivuttomasti. CD:ltä ei sen sijaan nauhoittunut esimerkiksi Dyyni, Sierran pelit kylläkin.**

**Pro PC/TV Plus on ulkoinen, helppokäyttöinen kotelo. Laite ei nauhoita ääntä, mutta PC:n äänikortistahan voi sopivalla piuhalla nauhoittaa äänen suoraan. Palikkaa tuo maahan Zunami Oy, puh. (931) 223 6598, ja sitä myy muun muassa Triosoft. Hinta on kolmen tonnin kieppeillä.**





'Prosen F-14 Fleet Defender: upea grafiikka yhdistettynä kunnon kampanjaan ja älykkäisiin siipimiehiin.

# BULLFROG LÄHTEE HUVIPUISTOON

Populouksien, Powermongerin ja myös Syndicaten tekijä Bullfrog lähtee aivan uusille urilla pelillään **Theme Park**. Pelaaja perii omituisen, mutta erittäin rikkaan tätinsä ja joutuu sitä myöten täyttämään tätinsä viimeisen toiveen: rakentamaan maailman suurimman ja parhaimman huvipuiston.

Mutta minnepä perustaa huvipuisto? Kaliforniaanko? Vai Floridaan? Entäpä pohjoisnavalle? Ja miten sitten saada se toimimaan?

Ideana on hoitaa koko huvipuistoa aina perustamisesta lähtien. Jos vinhaa vauhtia pyörivän karusellin viereen rakentaa hampurilaisbaarin, jengi voi pahoin karusellissa. Jos kioskin ympäristöön ei riitä siivoojaa, kaikki on yhtä sotkua ja jengi häippäsee törkyisestä puistosta. Entäpä sitten sähkö?

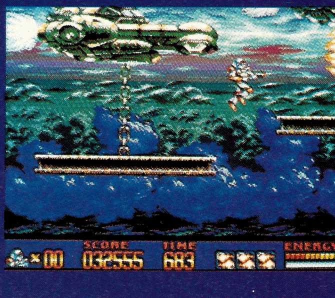
Kaikki vaikuttaa kaikkeen ja ideana on tietysti houkutella mahdollisimman paljon väkeä ja pitää heidät mahdollisimman tyytyväisinä, jotta puisto kannattaa. Tulossa Electronic Artsilta maaliskuussa PC:lle.

# Turricanille kolmososa

**Uhkailuistaan huolimatta Factor 5 ei ole kokonaan hylännyt Amigaa. Turrican 3 on erinomaisen näköinen toimintaspektaakkeli, joka taatusti lyö ällikällä. A1200:ssa pyörinyt demo vakuutti, mutta A500/600-version pitäisi olla lähes yhtä upea!**

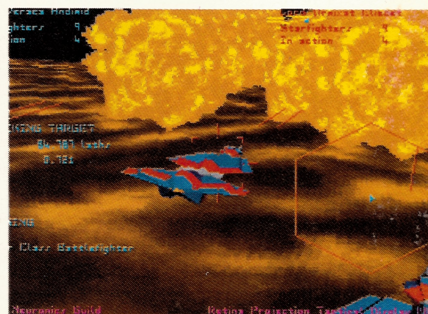
**Totuttuun Factor 5:n tapaan koko peli on ahdettu jälleen kerran yhdelle ainoalle levykkeelle ja musiikki on tietysti taattua Huelsbäckiä. Slurp.**

**Turrican 3 tulee pian Amigalle Renegadeltä. –jt**

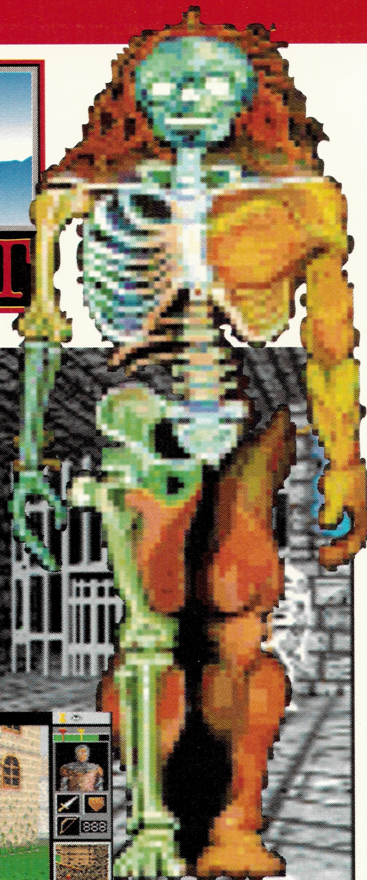




Bethesdan Scrolls of Elders – kloonaus jatkuu.


Starlord – vain noin neljän vuoden odotuksen jälkeen.

# PELI UUTISET





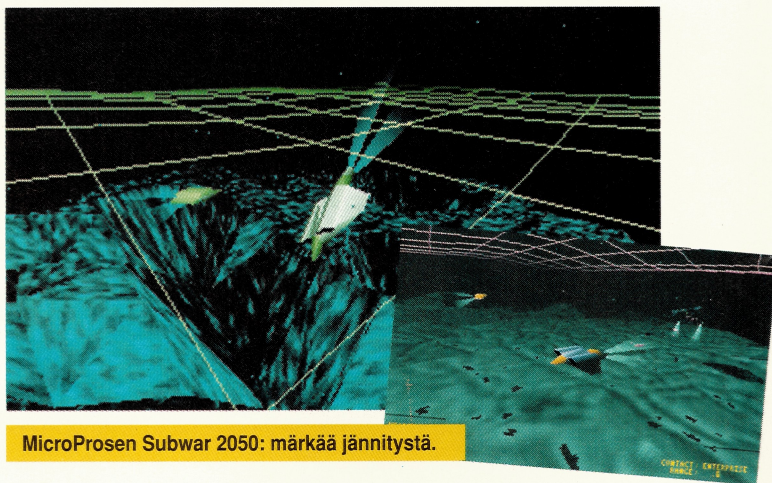

Twin Dolphinin hieno 3D-seikkailu Forgotten Castle: The Awakening.

## Nenästä kiinni ja sukella!

SSN-21 Seawolf -sukellusvene on Electronic Artsin seuraava simuloinnin kohde. Tekijänä on John Ratcliff, sama mies, joka ohjelmoi suositun 688 Attack Subin.

Itse **Seawolf** on erinäisistä Yhdysvaltojen asebudjetin karsimissyistä johtuen edelleen piirustuspöydällä, mutta yksityiskohdat on jo lyöty lukkoon. Seawolfista on tulossa Yhdysvaltain nopein, syvimmälle sukeltava ja raskaiten aseistettu sukellusvene.

Seawolfin 33 tehtävää pitäisi päästä pelaamaan jo tässä kuussa PC:llä.



MicroProsen Subwar 2050: märkää jännitystä.

## Megaluokan uutuuksia

Pelit 6/93:sta tutut laserasein ja sensoriliivein varustetut soturit avasivat toisen toimipisteensä Suomeen. Tampereen Megazone aloitti toimintansa teollisuuskaupungin rautatieaseman välittömässä läheisyydessä lokakuun puolivälissä.

**Tampere-Zone** eroaa aika lailla Helsingin vastaavasta. Ensinnäkin tilaa on päälle 300 neliötä enemmän, karvan verran yli tuhat. Toiseksi käytössä on alusta alkaen kolme joukkuetta ja kahden käden aseet. Jos toisen käden irrottaa, alkaa ase päästellä merkkiääntä, eikä sillä voi ampua, mikä estää suojauksen hyvin tehokkaasti. Myös Helsingissä pääsee nykyisin taistelemaan kolmella joukkueella.

Uusin Megazone on designiltaankin uudenlainen. Siinä missä Itäkeskuksen Zone on tunnelmaltaan intensiivinen, hämyinen ja sokkeloinen, Tampereen rakennelma on massiivinen: paikka on suurempi, avoimempi ja jylhempi. Korkeat esteet poistavat pienikokoisten pelaajien etulyöntiaseman.

Pelit-lehden testiryhmä (so. Ossi) kokeili kumpaakin Zone-uutuutta. Helsingissä paikan ensimmäinen kolmen tiimin peli oli luonteeltaan melkoisen kaoottinen. Keltaiseen tiimiin tunkivat paikalliset ammattilaiset joukolla, semminkin kun keltainen tukikohta ei vielä toiminut testipäivänä.

Tampereella kuvittelin olevani 46 pelikerran kokemuksineni melkoinen guru aloittelevia tamperelaisia vastaan. Toisin kävi: sain hyvin pahasti köniini. Aivan outo pelimaailma, kahden käden ase ja tuntematon peliseura olivat paha kulttuurishokki.

Tampereen Megazone on näköetäisyyden päässä rautatieasemalta, rautatieaukion ja Rautatiekadun kulmassa, Rautatienkatu 25, puh. (931) 214 2454.

Helsingin Megazone on Itäkeskuksen uudessa osassa, Megasellin alakerrassa, Turunlinnantie 2, puh. (90) 343 3347. –om




# Amiga siirtyi CD-aikaan

Amiga CD32 on viimeinkin täällä. Commodoren viimeiseksi oljenkorreksi mainittu CD-konsoli ei ominaisuuksillaan häpeä, mutta pelipuoli ei ole vielä oikein päässyt vauhtiin. Tulossa pelejä pitäisi olla kuitenkin roppakaupalla, ja koska CD32 perustuu AGAAN, eli samaan tekniikkaan kuin A1200 ja A4000, pelit ainakin toistaiseksi tuntuvat olevan suoraan 1200:sesta käännettyjä.

Mahdollisuuksia CD32:lla on vaikka mihin. Katsottavana ollut demolevy esitteli muun muassa suoraan digitoituja kohtauksia elokuvista Bladerunner ja Blues Brother, grafiikkaohjelmia ja muutaman pelin. Myynnissä olevassa pakkauksessa (3 295 markkaa) on mukana pari peliä.

## To boldly...äh

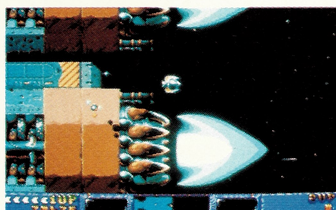
**Sen pitäisi nyt olla totta. Star Trek: 25th Anniversaryn CD-ROM-version nimittäin. Nii-in, juuri sen version, missä on autenttinen puhe. Mikä taas tarkoittaa sitä, että lopultakin voit omassa olohuoneessasi pitkän, pitkän tauon jälkeen kuunnella kapteeni Kirkin, Spockin ja McCoyn älykästä sananvaihtoa.**

**William Shatner (Rescue 911), Leonard Nimoy ja Deforest Kelly ovat pikku korvausta vastaan nauhoittaneet peliin vuorosanoja ihan meidän iloksemme. (Mitäpä sitä eläkeläiset muuta...)**

## Clive Barker pelibisnekseen

**Muun muassa Hellraisereista tuttu kirjailija ja ohjaaja Clive Barker on solminut yhteistyösopimuksen Virginin kanssa. Tarkoituksena ei ole tehdä pelejä Barkerin töistä, vaan yhdistää voimat uusiin CD-peleihin. Barkerin sopimusta voidaan pitää jälleen yhtenä merkkinä interaktiivisen viihteen merkityksen kasvamisesta Hollywoodin elokuvakaupungissa.**

**Barker on jo aloittanut työnsä Virginillä ja harkitsee parhaillaan tarinoiden käyttämistä myös muissa medioissa. Miltä kuulostaisi esimerkiksi pelistä tehty leffa?**



## Uridium 2
### tulee vihdoinkin

Andrew Braybrookin kauan odotettu **Uridium 2** on vihdoinkin valmis(tumaisillaan). Itse shoot'em up -vaiheet tuntuivat messuilla jo varsin pelattavilta ja bonusvaihe on hauska. Andrew ei kuitenkaan halua päästää keskeneräisenä työtään myyntiin, vaan haluaa hinkata pelattavuuden kohdalleen.

Tulevaisuuden suunnitelmiin kuuluu mm. Fire and Icen Megadrive-käännös (PC-versiokin on tuloillaan), mutta kovasti Andrew tuhisee A1200:n puolesta ja haluaisi käydä tosissaan kyseisen koneen kimppuun. Mikä peli? Sitä hän ei itsekään vielä tiedä – tai ei halua paljastaa. –jt

# Messuilta lyhyesti




■ **Dungeon Master II** on kuin onkin tulossa. FTL on lopultakin saanut pelin, lisänimeltään **The Legend of Skullkeep**, jo valmiiksikin, mutta sen grafiikat muunnetaan vielä 256-värisiksi, ennen kuin Interplay suostuu sen julkaisemaan ensi vuoden alussa.

■ **Monkey 3** ei ole ainakaan toistaiseksi tulossa, vaikka kuinka itkisitte: tekijät ovat yksinkertaisesti kyllästyneet teemaan. Seuraava **Indy** on jo kuitenkin työn alla. Mitähän Jones tällä kertaa tuhoaa?

■ Spectrum Holobyten **Star Trek: The Next Generationia** ei vieläkään ollut nähtävillä kuin konsoliversiona. Suurin ja kaunein version pelistä tulee 3DO:lle, ja sen ympärille on suunnitteilla myös huvipuisto!

■ Daze osti Bloodhousen **Stardustin**. Suomeen levitys tapahtuu suoraan ilman välikäsiä.

■ Sierra katsoo Amigan tilannetta **King's Quest VI:n** jälkeen Kääntäjänä oli Revolution Software.

■ Infogrames on siirtänyt päämajansa Ranskasta Englantiin. Tulossa on **Alone in the Dark 2** ja joka suuntaan scrollaava flipperi **Living Ball**.

■ MicroProse on sulkenut kaksi Englannin kehitystoimistoaan. 50 ihmistä on saanut lähteä siinä sivussa ja nyt 'Prose on keskittymässä simulaattoreihin ja konsolipeleihin.

■ Europress Softwarelta on tulossa **Rally**, varsin vaikuttavan näköinen rallipeli, jossa pitäisi olla mukana myös Suomen.

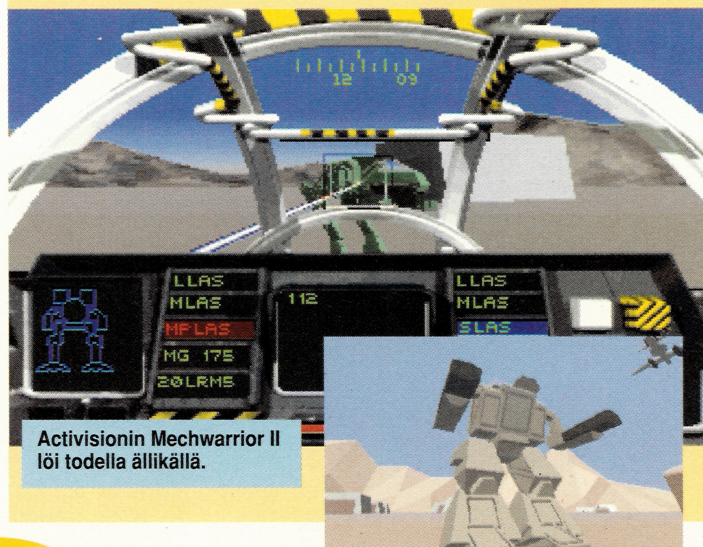
■ Ruotsi sai ensimmäisen oikean pelilehtensä nimeltään **Highscore** lokakuun lopussa. Tekijöinä tutut DatorMagazineläiset.

■ U.S. Gold nappasi Lillehammerin talviolympialaisten oikeudet. Erittäin mielenkiintoiselta näytti ensi vuoden alkupuolella ulos tuleva Interplayn roolipeli **Stonekeep**. "Teimme kaikkemme vetääksemme pelaajan todella sisälle peliin", uhoaa Interplayn toimitusjohtaja Brian Fargo ja sai ainakin minut vakuuttuneeksi.

■ **Harpoon II**:sen pitäisi lopultakin ilmestyä Three-Sixty Pacificiltä marraskuussa PC:lle ja Macille.

■ Mirage on solminut levityssopimuksen amerikkalaisen QQP:n kanssa. Quantum Quality Products on raskaista strategiapeleistään, esimerkiksi Pelit-lehden viime vuoden strategiapeli Perfect General oli QQP:n käsialaa. Pelejä on tulossa roppakaupalla.

■ Sierra on napannut ranskalaisen Coktel Visionin suojiinsa. Tähän asti Sierra on levittänyt Cokteliä vain Yhdysvalloissa, mutta nyt se nielaisi fransmannit kokonaan. Cokteliltahan on tullut mm. Gobliiins ja Inca.




Activisionin Mechwarrior II löi todella ällikällä.

# PELI UUTISET




# David Braben ja minä

ECTS-messuilla tarjoutui kullanarvoinen tilaisuus: itse jumalani, **David Braben**, piti lähes kolmen tunnin esittelyn aiheesta Frontier: Elite II. Ja yksinoikeudella. Suuren maailman tyyliin hintakin oli melkoinen: kuusisivuinen "arvostelu" plus kansi pelkän esityksen pohjalta. Me saimme tingittyä kolmisivuiseen arvosteluun, joka perustuu itse peliin. Pahus, alunperin ajattelin, että puoli sivua, ehkä jopa koko sivu, riittää pelistä, jota olen odottanut vaivaiset 8 vuotta, ja jonka edeltäjää pelasin niin kuin en mitään peliä koskaan.

Braben esitteli peliään aivan kuin omaa (oikeaa) lastaan, ja me vähemmistönä paikalla olleet aidot veteraani-Elitistit aivan oikeasti kuolasimme. Realistinen maailmankaikkeus näppärällä vektorigrafiikalla, yli kolmekymmentä itselennettävää alustyyppiä, 2 potenssiin 11 tähtijärjestelmää, valtavia avaruuskaupunkeja sun muuta sun muuta (mutta ei thargoideja eikä trumbleja) ja MELKEIN kaikki, mitä tämän tyyppiseltä peliltä toivoa voi. Minkään näköistä juonta Frontierissä ei muuten ole.

David ei viimeiseen viiteen vuoteen ole tehnyt mitään muuta kuin ohjelmoinut Frontieria. Ja niin intensiivisesti, ettei hän edes ole ehtinyt juurikaan tutustua tänä aikana ilmestyneisiin tietokonepeleihin, poislukien Wing Commander, jonka hän myönsi lempipelikseen. Siinäpä suurin piirtein kaikki, mikä EI liittynyt Frontieriin.

Entäs tulevaisuus? Braben nauroi ajatukselle **Elite III**:sta (mutta huomatkaa: ei sulkenut sitä pois) ja sanoi keskittyvänsä lähinnä versiokäännöksiin. Lisäksi suunnitelmissa on universumia laajentavia levykkeitä, ehkäpä joku vieras rotu. Ja sitten minä puristin Brabenin kättä!

Itse asiassa olen ehtinyt pelaamaankin Frontieriä jo yhdeksän tuntia, millä kokemuksella ei kirjoiteta vielä edes esivaikutelmia. Arvaukseni on hemmetin hyvä peli, jossa on mahdollisesti tekoälyongelmia ja ehkäpä joitain muitakin pikku fiboja. Tarkoitukseni on olla naimisissa A1200:n kanssa seuraavat viikot, sillä pieni ääni kuiskuttaa korvaani "muista Federation of Free Traders".

Pelit-BBS:ssä on pelin Amiga-alkudemo, jolla kannattaa vähän kokeilla oman koneen riittävyyttä. Ai niin, maailmankaikkeus mahtuu 650 kiloon kun asialla on David Braben.

PS. Gametekin pyhistä lupauksista huolimatta saimme arvostelukappaleen Toptronicsilta, ja kuulemma Frontier onkin ensimmäisenä ollut Suomessa myynnissä. Tähän lehteen arvostelua ei kuitenkaan olisi saanut kuin aikakoneella.

**Nnirvi**

Suoraan Suomesta

## Elfmania



Kuka muistaa vielä suomalaisen pelifirman nimeltä Terramarque? Lähes puolitoista vuotta sitten kerroimme, että vanha konkari Stavros Fasoulas yritti markkinoida uutta firmaansa ja peliä nimeltä Galactic. Pelistä ei ole kuulunut mitään, mutta yhtäkkiä messuilla Renegaden osastolla törmäsimme Terramarqueen ja peliin nimeltä Elfmania.

Elfmania on teknisesti uskomattoman näköinen Streetfighter-tyyppinen beat'em up. Se, mikä tekee pelistä jotain täysin uutta, on sen uskomaton 50 megahertsin ruudunpäivitys ja parhaimmillaan viidestä tai kuudesta eri tasosta koostuva pelikenttä, eli esimerkiksi taso, jolla taistelut käydään liikkuu mukana koko ajan. Ja koko homma on ohjelmoitu Amiga 500:lla.

Terramarquen toiminta-ajatuksiin kuuluu väkivallattomuus, joten veri ei roisku, vaan osumat pöläyttävät ilmaan kolikoita, joita voi sitten potkia kohti vastustajaa. Eri hahmoja on kuusi, eri liikkeitä samoin kuusi plus jokaisen oma erikoisliike.

Elfmanian projektissa on mukana kuusi entistä demontekijää ja peliä on tehty viime elokuusta lähtien. Pelin piti alunperin tulla jo joulumarkkinoille, mutta todennäköisesti se julkaistaan vasta tammikuussa. Amiga-versio ennättää tietysti ensin, muista versioista keskustellaan vielä.

## Stardust on tuloillaan




Bloodhouse on saanut ensimmäisen pelinsä Stardustin miltei julkaisukuntoon ja solminut Englannin levityssopimuksen Dazen kanssa. Peli ehtii markkinoille taatusti jouluksi.

Stardust on upea, nopea ja uskomattoman kolmiulotteisen näköinen ampumapeli, jossa vaaditaan nopeita refleksejä. Pelin eri osiot on yhdistetty toisiinsa avaruustunneleilla, jossa tunnelma on suorastaan pyörryttävä. Objekteista suuri osa on tehty suomalaisella Real 3D:llä ja näyttää siltä, että siitäkin on revitty kaikki teho irti.

Pelin intro on jotensakin tutunomainen: täydellinen Star Wars -alku hyvin samantyyppisine musiikkeineen ja kaukaisuuteen rullaavinen teksteineen.

Stardust on erinomainen näyte suomalaisesta Amigan ohjelmointitaidosta: tekniikka on lyönyt englantilaisetkin ällikällä. Ensi lehdessä valmiin pelin arvostelu.



Osa Elfmanian ryhmästä: Chris Kee Fen, Savi.k.ka ja Golem.

# KINARA

# 90 - 506 1420

KINARA OY / POSTIMYYNTI
PL 67 00381 HELSINKI

AVOINNA 09.00 - 17.00

Kaikkiin hintoihin sisältyy LVV. Toimituksiin lisätään postituskulut. Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

## Fusion CD 16 Pack 5490.-

- Pro Audio Spectrum 16, SONY 31A CD-ROM asema ja Labtec CS-550 kaiuttimet. Ohjelmistossa mm. Comptonin Family Encyclopedia, Wing Commander 2 + kaikki lisälevyt. , Ultima Underworld jne...

### Pro 16 Multimedia System KYSY!

- Ehdotonta huippulaatua ominaisuuksiltaan. Paketissa NEC tuplanopeus CD-ROM ja Pro Audio Spectrum 16. Ohjelmistopaketissa mm. Lotus Multimedia 1-2-3 ja tietysti Compton sekä muuta.

| | |
|---|---|
| Gravis Ultrasound | 1450.- |
| Gravis Ultrasound + Adv.Gravis | 1690.- |
| Thunderboard | 790.- |
| Thunderboard for Windows | 850.- |
| Pro Audio Spectrum 16 | 1490.- |
| Powerpack (Pro Audi Studio -päivitys PAS 16:een) | 590.- |
| Pro Audio Studio | 1950.- |
| Midi Mate | 450.- |
| Midi Mate/Trax | 850.- |

-Midikaapelit ja TRAX MIDI Studio ProAudioSpectrumiin.

| | |
|---|---|
| Sega Megadrive Action Replay | 250.- |
| SuperNES Action Replay | 250.- |
| SuperNES Universal Converter | 199.- |

- Tämän avulla voit pelata lähes kaikkia Yhdysvaltalaista mallia olevia SuperNES pelejä omassa Suomalaisessa SuperNintendossasi.

## KOSS SPEAKERS HD / 1 250.-

| | |
|---|---|
| A500, A500+ lisämuisti 512kb | 245.- |
| A500 lisämuisti 2/4 mb | 995.- |
| A500lisämuisti4/4 | 1495.- |

HANDYLAX näppäimistön rannetuki 149.-

### DISKETTILAATIKOT

| | |
|---|---|
| 3,5" / 1 - 2 KPL "mailbox" | 8.- |
| 3,5" / 10 KPL | 18.- |
| 3,5" / 20 KPL | 28.- |
| 3,5" / 10 - 15 KPL "floppy-quarder" | 38.- |
| 3,5" / 100 KPL | 58.- |
| 3,5" / 100 KPL "roll box " | 120.- |
| 5,25" / 50 KPL | 18.- |
| 5,25" / 100 kpl | 25.- |

| | |
|---|---|
| AMIGA DE LUXE PAINT 4 AGA | 695.- |
| AMIGA MINI OFFICE | 495.- |
| PC GLOBE 5.0 | 395.- |

## MODEEMIT

| | |
|---|---|
| Supra FaxModem 14400 | 2895.- |
| USR HST/DS v.32bis ulkoinen | 6500.- |
| USR HST/DS v.32bis kortti | 4900.- |

### AMIGA/C64/ST PELIOHJAIMET

| | |
|---|---|
| Black Cruiser | 99.- |
| Cruiser Turbo | 149.- |
| Competition Pro 5000 Black | 169.- |
| Competition Pro 5000 Mini | 179.- |
| Quickjoy SV-119 Junior | 55.- |
| Quickjoy SV-121 Turbo 1 | 69.- |
| Quickjoy SV-123 Supercharger | 89.- |
| Quickjoy SV-124 Turbo 2 | 79.- |
| Quickjoy SV-125 | 159.- |
| Quickjoy SV-126 Jetfighter | 139.- |
| Quickjoy SV-127 Topstar | 169.- |
| Zipstick | 169.- |

### PC PELIOHJAIMET

| | |
|---|---|
| Advanced Gravis | 345.- |
| Advanced Gravis Pro | 420.- |
| CH-FlightStick | 390.- |
| CH-FlightStick Pro | 590.- |
| FX-2000 | 245.- |
| Gravis Gamepad | 250.- |
| Mach I | 190.- |
| Mach I Plus | 230.- |
| My Joystick | 179.- |

### PC HIIRET

| | |
|---|---|
| Hitmouse | 129.- |
| Comtec Colour Mouse | 169.- |
| ProMouse | 475.- |
| - 20-5000 DPI, tärkeimmät näppäimet yhdistettynä hiireen! | |
| Rollermouse Serial | 675.- |
| Rollermouse PS/2 | 675.- |
| Thumbelina - minitrackball kannettaviin | 495.- |
| Mousepen - kynähiiri | 495.- |

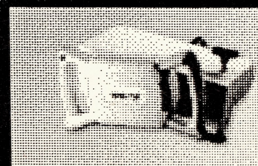
### PC PELIPORTIT

| | |
|---|---|
| CH-Automatic Game Card III | 280.- |
| Game Card SV-209 | 139.- |

| | |
|---|---|
| AMIGA SPEEDMOUSE LOGIC 3 | 139.- |
| AMIGA COMTEC COLOR MOUSE | 159.- |

MikroPuhe 2.1 Win 1390.- DOS 2190.-
- paras suomenkielinen puhesyntetisaattori

VIRTUAL PILOT
690.-



# KINARA

# 90 - 506 1420

KINARA OY / POSTIMYYNTI
PL 67 00381 HELSINKI

AVOINNA 09.00 - 17.00

| PELIT | Amiga | PC |
|---|---|---|
| 7th Quest CD ROM | | 650.- |
| A.A. War in the Skies | 269.- | 299.- |
| Airbus A320 North American | | 399.- |
| Air Combat Classics -kokoelma | | 399.- |
| A-Train | 269.- | 299.- |
| A-Train Construction Set | | 169.- |
| Aces of the Deep | | 349.- |
| Aces over Europe | | 349.- |
| American Tail | | 239.- |
| AMOS Creator | 299.- | |
| AMOS Compiler | 199.- | |
| AMOS 3 D | 199.- | |
| AMOS Easy | 269.- | |
| AMOS Professional | 499.- | |
| AMOS Professional Compiler | 269.- | |
| Apocalypse | 229.- | |
| B-17 Flying Fortress | 269.- | 299. |
| Battletoads | 229.- | |
| Bart vs. the World | 229.- | |
| Beneath Steel Sky | | 269.- |
| Betrayal at Krondor | | 349.- |
| Blade of Destiny | 299.- | 299.- |
| Bloodnet | | 329.- |
| Blue Force | | 299.- |
| Burning Rubber | 229.- | |
| Car and Driver | | 329.- |
| Chaos Engine | 199.- | |
| Chessmaster 3000 | | 269.- |
| Chessmaster 4000 | | 299.- |
| Chess Maniac 5 Billion & 1 | | 299.- |
| Civilization | 269.- | 299.- |
| Classic Adventures | | 399.- |
| Clash of Steel | | 299..- |
| Dark Side of Xeen | | 329.- |
| Dark Sun - Shattered Lands | | 329.- |
| De Luxe Paint IV AGA | 695.- | |
| Desert Strike | 269.- | |
| Dogfight | 269.- | 329.- |
| Dune II | 239.- | 269.- |
| Eco Quest II | | 299.- |
| Elite 2 - Frontier | 269.- | 299.- |
| Empire De Luxe | | 329.- |
| Eye of the Beholder III | | 269.- |
| Eye of the Beholder Trilogy | | 329.- |
| F-15 Strike Eagle III | | 299.- |
| F-117 A Nighthawhk | 269.- | |
| Falcon 3.0 | | 299.- |
| Falcon 3.0 MIG-29 lisälevy | | 189.- |
| Falcon 3.0 Operatin Fighting Tiger lisälevy | | 189.- |
| Fields of Glory | | 329.- |
| Flashback | 239.- | 269.- |
| Flight Simulator 5.0 | | 399.- |
| Formula 1 Grand Prix (Microprose) | 269.- | 299.- |
| Freddy Pharkas | | 349.- |
| Front Page Sports Football PRO 93 | | 329.- |
| Goal | 239.- | 269.- |
| Grandmaster Chess De Luxe | | 299.- |
| Great Naval Battles | | 299.- |
| Great Naval Battles Superships of Atlantic | | 169.- |
| Great Naval Battles America In Atlantic | | 169.- |
| Gunship 2000 | 269.- | 299.- |
| Gunship 2000 Mission Disk vol 1 | | 189.- |
| History Line | | 299.- |
| Incredible Machine / EVEN MORE ! ( uutuus ! ) | | 329.- |
| Indana Jones 4 Adv. Talkie CD ROM | | 330.- |
| Indiana Jones 4 Adventure | 239.- | 269.- |
| Island of Dr.Brain | | 299.- |
| Jurassic Park | 229.- | 269.- |
| King's Quest VI | 299.- | 349.- |
| Lands of Lore | | 269.- |
| Leather Goddeses of Phobos II | | 269.- |
| Legacy | | 299.- |

| PELIT | Amiga | PC |
|---|---|---|
| Lemmings 2 The Tribes | 239.- | 299.- |
| Links 386 Pro | | 329.- |
| Litil Divil | | 299.- |
| Lost Files of Sherlock Holmes | | 329.- |
| Lost Treasures of Infocom | | 299.- |
| Lost Treasures of Infocom II | | 259.- |
| Lotus Esprit III | 189.- | 269.- |
| Maniac Mansion II - Day of the Tentacle | | 299.- |
| Maniac Mansion II CD ROM | | 330.- |
| Maximum Overkill | | 329.- |
| Monkey Island II | 239.- | 269.- |
| Monopoly | 239.- | 269.- |
| NHL Hockey | | 349.- |
| Nigel Mansell's Grand Prix | 199.- | 239.- |
| Pacific War | | 299.- |
| Patriot | | 349.- |
| Pinball Dreams | 239.- | 269.- |
| Pirates Gold | | 329.- |
| Powergame II - kokoelma | | 299.- |
| *( Gunship 2000, Jetfighter, Indy 500 )* | | |
| Premier Manager 2 | 229.- | 269.- |
| Quest for Glory IV | | 429.- |
| RAC Rally | 239.- | 269.- |
| Railroad Tycoon De Luxe | | 299.- |
| Reach for the Skies | 269.- | 299.- |
| Return of the Phantom | | 329.- |
| Return to Zork | | 359.- |
| Sam & Max Hit thr Road | | 329.- |
| Seal Team | | 349.- |
| Secret Weapons of Luftwaffe | | 299.- |
| Secret Weapons lisälevyt 4 erilaista kpl-hintaan | | 129.- |
| Secret Weapons of Luftwaffe CD ROM | | 350.- |
| Sensible Soccer II | 239.- | 269.- |
| SimLife | 269.- | 299.- |
| Space Quest V | | 329.- |
| Space Hulk | 279.- | 349.- |
| Spaceward Ho! | | 329.- |
| Spear of Destiny | | 299.- |
| Star Control 2 | | 299.- |
| Starlord | | 329.- |
| Star War Chess | | 299.- |
| Streetfighter 1 & 2 | | 299.- |
| Street Fighter 2 | | 269.- |
| Strike Commander Speech Pack | | 189.- |
| Strike Commander | | 379.- |
| Stronghold | | 299.- |
| Super Frog | 239.- | |
| Syndicate | 269.- | 329.- |
| Take A Break Pinball | | 299.- |
| Task Force 1942 | | 329.- |
| Terminator 2029 | | 299.- |
| Termimator 2 - Chess Wars | | 290.- |
| TFX | | 299.- |
| Tim Robot | | 329.- |
| Tornado | | 329.- |
| Trump Castle III | | 299.- |
| Ultima Underworld 2 | | 329.- |
| Ultima 7 Part 2 - Serpent Isle | | 349.- |
| Unlimited Adventures | | 299.- |
| V for Victory IV - Gold, Juno, Sword | | 329.- |
| V for Victory II - Velikiye Luki | | 279.- |
| V for Victory I - Utah Beach | | 279.- |
| V for Victory III - Market Garden | | 349.- |
| Wayne Gretzky III | | 329.- |
| Wayne Gretzky Gold | | 349.- |
| Wayne's World | | 249.- |
| Wing Commander De Luxe Edition | | 349.- |
| Wing Commander PRIVATEER | | 399.- |
| X-Wing | | 299.- |
| X-Wing - B Wing lisälevy | | 169.- |
| X-Wing - Imperial Pursuit lisälevy | | 169.- |
| Zool | 199.- | 269.- |

| TARJOUSPELIT | Amiga | PC |
|---|---|---|
| Addams Family | | |
| B.A.T II | 120.- | 195.- |
| Bard's Tale 3 | 95.- | 95.- |
| Battle Isle | 120.- | 150. |
| Captain Fizz | 50.- | |
| Castles + lisälevy | | 195.- |
| Castles II | | 150.- |
| Centurion | | 95.- |
| Chuck Yeager's AFT ( 5,25") | | 50.- |
| Crisis in the Kremlin | | 120.- |
| Curse of Enchantia | 150.- | 150.- |
| Devious Designs | 50.- | |
| Discovery in the Steps of Columbus | 79.- | |
| Dynablasters | 50.- | 95.- |
| Epic | | 195.- |
| Fantastic Worlds kokoelma | 120.- | 150.- |
| Fighter Command | | 50.- |
| Final Blow | 75.- | |
| Flight Simulator 3 (vain 5.25) | | 100.- |
| Fuzzball | 95.- | |
| Global Conquest | | 120.- |
| Gold of Aztecs | 50.- | |
| Harrier Jump Jet | | 250.- |
| Imperium | | 95.- |
| Jack Nicklaus | | 95.- |
| Jetsons | 95.- | 95.- |
| Kult/Tintin on Moon/Operation Neptune | 95.- | |
| L.A.Law | | 195.- |
| Legends of Valour | 150.- | 199.- |
| Lethal Weapon | 95.- | 120.- |
| Lombard RAC Rally | | 95.- |
| Magic Fly | 50.- | |
| Mantis | | 120.- |
| Mean Streets | 50.- | |
| Menace | 50.- | |
| Mighty Bomb Jack | 50.- | |
| Myth | 50.- | |
| Night Shift | 50.- | 50.- |
| Operation Harrier | 50.- | |
| Pegasus | 50.- | |
| PGA Tour Golf | | 75.- |
| Populous & Promised Lands | 150.- | |
| Populous 2 | 120.- | 150.- |
| Prince of Persia | | 95.- |
| Race Driving | 95.- | |
| Rack'em | | 95.- |
| Robosport for Windows | | 150.- |
| Robosport | 120.- | |
| Rome AD 92 | 120.- | 150.- |
| Samurai | | 150.- |
| Sarakon | 95.- | |
| Shadow of Beast | 50.- | |
| Simcity Terrain Editor lisälevy | 50.- | |
| Sleepwalker | 120.- | |
| Stormovik SU-25 | | 50.- |
| Strider 2 | 50.- | |
| Stun Runner | 50.- | |
| Terminator 2 | | 95.- |
| Test Drive 2 - The Duel | | 95.- |
| Thunderhawk | 50.- | |
| Time Machine | 50.- | |
| Tornak the Warrior | 50.- | |
| Tournament Golf | 50.- | |
| Ultima VI | | 189.- |
| Valhalla | | 150.- |
| Vaxine | 50.- | |
| Wizkid | 120.- | |
| Wolfchild | 79.- | |
| World Championship Soccer | 50.- | |

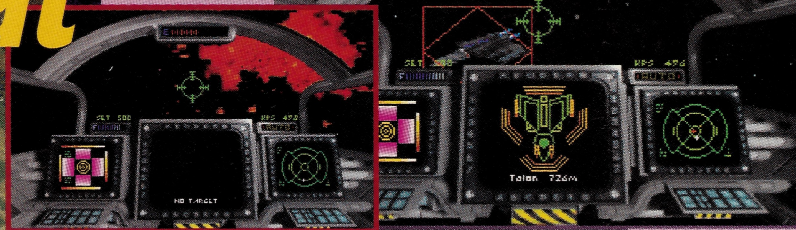
## KUUKAUDEN EDULLISIMMAT : ( Tuotteita rajoitettu määrä - pidä kiirettä ! )

| | | | |
|---|---|---|---|
| Addams Family | Amiga / ST | 120.- | 120.- |
| B.C.Kid | Amiga | 120.- | |
| Castles 2 | PC | | 150.- |
| Crisis in the Kremlin | PC | | 120.- |
| Curse of Enchantia | Amiga / PC | 150.- | 150.- |
| Dynablasters | Amiga / PC | 50.- | 95.- |
| Global Conquest | PC | | 120.- |
| Harrier Jump Jet | PC | | 250.- |
| L.A.Law | PC | | 195.- |
| Lethal Weapon | Amiga / PC | 99.- | 120.- |
| Mantis | PC | | 120.- |
| PGA Tour Golf | PC | | 79.- |
| Populous 2 | Amiga / PC | 120.- | 150.- |
| Rome AD 92 | Amiga / PC | 120.- | 150.- |
| Sleepwalker | Amiga | 120.- | |
| Valhalla | PC | | 195.- |

**MEILTÄ MYÖS PC CD-ROM, MAC, ST, C64 JA SEGA -PELIT**

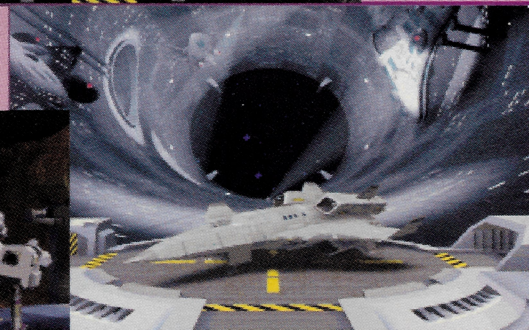
PRIVATEER

# Kauppiaat ja rohkeat



Avaruuspiraateista vain kaasupilvi jää..

Pakollisten piraatintapporutiinien jälkeen kalaksien kauppias päättää pistäytyä New Constantinoplessa. Alus pitäisi varustaa ja kauppaakin käydä.

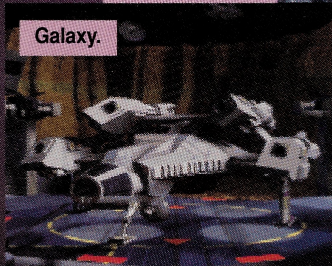


Mennäkö baariin?

Originin Privateeriä, enemmän kuin vähän Eliteä muistuttavaa ja Wing Commander -maailmankaikkeuteen pohjautuvaa peliä on odottanut enemmän kuin pieni galaksi toivorikkaita pelaajia. Noin näppärää ideaa on mahdoton munata, ja odotukset ovat korkealla.

Gemini-sektori on Konfederaation ja kilrathien reviirien välimaastossa sijaitseva raja-alue. Täällä keräävät rahaa pikku kippoineen privateerit, jalat tukevasti lain oikealla ja väärällä puolella, kaupalla, palkkionmetsästyksellä ja jopa rosvoilulla elävät avaruuden hämärämiehet. Piraatteja ja tekniikkaa vihaavia uskovaisia viliseekin avaruudessa sellaisia määriä, että pistää ihmettelemään, ketä he ryöstelevät.

Pelaaja on perinyt isoisältään vanhan Cobra Mk.III:n, eikun Tarsus-luokan tutkimusaluksen ja vähän rahaa. Tämän hernepyssyllä varustetun kylpyammeen parempi varustelu ja parempaan vaihtaminen on aika laille ykkösprioriteetilla, mihin rahat saadaan tekemällä kauppaa ja suorittamalla tehtäviä. Tehtäviä jakaa tehtävätietokone, jäsenmaksun suorittamisen jälkeen voi turvautua myös kauppias- ja palkkasoturikiltojen paremmin tuottaviin tehtäviin. Lisäksi Privateerin on kätketty pikku juonenpätkä mystisine muukalaisineen.

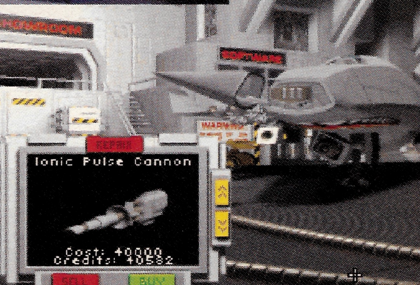


Galaxy.

## Karvanopat ja etuspoilerit

Tarsuksen lisäksi tarjolla on kolme muuta alusmallia: Galaxy on hitaanpuoleinen rahtialus, Hunter nopea taistelualus ja Orion jonkinnäköinen kompromissialus. Avaruus on toki täynnä muitakin aluksia, mutta ei pelaajan ostettavissa.

Alusta viritellään pulttaamalla siihen lisähardwarea. Moottoripäivityksiä on viisi, samoin suojakenttägeneraattoreita, joskin vain Orionissa voi viitoslaitteita käyttää. ECM-järjestelmät torjuvat ohjuslukitusta, vetosäde mahdollistaa rahtimoduuleiden noukkimisen tuhotuista aluksista, korjausrobotti (ehdoton) korjaa alusta jo avaruudes-




Nämäpä somasti alukseeni sopisivat.



Tarjolla on moraalisestikin arveluttavaa kauppatavaraa.

sa ja rahtitilan laajennus tekee keikoista tuottoisampia. Kalleimpia laitteita ovat erilaiset tutkat vaihtelevine ominaisuuksineen.

Tykkejä on tukku, tulivoimaltaan ja energiankulutukseltaan erilaisia. Tarsusta lukuunottamatta kaikkiin aluksiin saa vähintään yhden taka(ylä, ala)ampumon, mutta toisin kuin WC2:ssa ne eivät ammu automaattisesti, eikä niissä ole tutkaa. Äärimmäisen tärkeä lisäys on ohjusputki (tai pari). Wing Commanderin tutut ohjustyypit on siirretty Privateeriin hyödyttömistä "tyhmistä" aina Friend & Foe -ohjuksiin. Vapaasti lentäviä protonitorpedoja laukovaa torpedolaukaisinta kannattaa harkita, sillä jo pari tekee muussia kohti rynnistävästä piraatista.

## Ostoksilla ja otteluissa

Laskeutuminen ja poistuminen sujuu automaattisesti, riittää kun lentää tarpeeksi lähelle planeettaa, asteroidia tai tukikohtaa. Taitoa tai hereilläoloa ei vaadita.

Määränpäässä voi mennä markkinoille ostamaan tai myymään hyödykkeitä, käydä huurteisella baarimikon kanssa pamisemassa tai katsoa josko tehtävätietokoneella, kauppiaiden tai palkkasoturien killalla olisi makoisia keikkoja. Alustaan voi myös korjata, varustaa tai vaihtaa parempaan, mikäli aluskauppa kohteessa on.

Tehtävät ovat todella rajoitettuja, tavarankuljetustehtävää lukuunottamatta loput tehtävätyypit ovat pelkkää taistelua. Joko täytyy putsata yksi NavPoint piraateista/retroista/kilratheista, partioida läpi useampi tai jopa etsiä vihollinen tehtävän listaamista järjestelmistä. Siipimiehiä ei ole, kauppa-alusten suojaamista ei myöskään. Ystävällismieliset alukset sentään auttavat taistelussa, jos niitä paikalla sattuu olemaan. Tavarankuljetustehtävissä on muuten bugi: kohteeseen täytyy lentää ilman ensimmäistäkään välilaskua tai maksua ei heru.

Avaruustaisteluissa ei muuta eroa Wing Commandereihin ole kuin lähinnä alukset. Origin tuntuu pienentäneen vihollisalusten osuma-aluetta ja vastaavasti kohentaneen heidän osumatarkkuuttaan, minkä johdosta pikkaisen kehnommilla aluksilla tulee turpiin niin että soi. Lisävaikeutta taistelulle antaa huono joystick-rutiini: lähellä keskialuetta keppi on täysin tunnoton ja ponnahtaa sen jälkeen noin sentin.

Aluksiin ja tukikohtiin voi lähettää viestejäkin. Tukikohdat eivät vastaa, ja muille aluksille heitettävät viestit ovat pelkkiä koristuksia tyyliin "Kuole, perkele!" tai "Mites menee?". Esimerkiksi avunpyyntöjä ei voi lähettää, kukas se radiota semmoiseen käyttäisi. Edes hyökkäyksen alla olevat kauppa-alukset eivät pyydä apua.

Päästäkäämme nyt kolme Wing Commander -sarjaan rakastunutta analysoimaan Eliteeriä.

**Nnirvi**




Miggsillä on mielenkiintoinen ehdotus lukijoillemme.

**Origin**
PC
**Näyttö: VGA**
**Ääni: Sound Blaster, Roland, AdLib**
**Ohjaus: J, H, N**
**Kiintolevy: 22,5 Mt**

## Ah ja voi!

Olen pettynyt. Miten näin loistavasta ideasta on tehty peli, jossa ei ole syvyyttä edes sen vertaa että nilkat kastuisivat? Ensimmäisen illan ihastuksen jälkeen alkoi V-käyrä nousta. Avaruustaistelut ovat huonommin toteutettuja kuin Wing Commandereissa, ainoastaan digitoidut efektit (vihdoinkin!) ihastuttivat. Kankea joystick-rutiini, tunnoton lentomalli, vihollisiin osumisen vaikeus (verrattuna Wingeihin) ja heidän wilhemtellimäinen kyvykkyytensä vievät maun taistelusta, ja kun se on pelin pääasia...

Privateerin hiilipaperimaailmakaikkeus, pelimaailman epäuskottavuus ja yleinen monotonisuus eivät myöskään ilahduttaneet. Siksipä useamman illan pakkopusertamisen jälkeen turvauduin Privateer-editoriin (Pelit-BBS) ja hankin itselleni tarpeeksi rahaa, jotta pääsisin vihdoinkin vähän kiertämmään muuilmankaikkevutta ja etsimään pelistä kuulemma löytyvää juonta.

No nyt peli piristyi ja ansaitsee arvosanan "keskinkertainen". Vaikkei juoni pahemmin mitään lisääkään antaa se sentää jonkinnäköisen päämäärän, mutta Wing Commandereihinkin verrattuna Privateer tuntuu alkeelliselta.

**Nnirvi**

Testattu: 486/50, SB

**73**

## Eväät loppuivat

Privateer näyttää paperilla hävyttömän hyvältä. Odotin lupausten mukaisesti monipuolista pelimaailmaa, jossa yritteliäälle pilotille riittää tekemistä, mutta edessä olikin hyvin lyhyt ja lineaarinen juoni, joka hukkuu nopeasti tylsiksi käyviin taisteluihin. Kaupankäynti ei juuri kannata, tehtäviä ei ole kovin monta eri tyyppiä ja planeetat ja avaruusasematkin ovat kuolettavan tylsiä paikkoja. Mielenkiintoisinta onkin alusten varustelu.

Grafiikka ja äänet ovat tietysti huippuluokkaa, onhan kysymyksessä kuitenkin Originin peli. Hieman voisivat kuitenkin pelien ulkoasuun keksiä uutta, nyt tuntuu siltä että samat naamarit seikkailevat kaikissa Commander-peleissä. Muutenkin Originin käyttämä bittikarttagrafiikka kolmiulotteisessa avaruudessa on aikansa elänyt koska syvyysvaikutelmaa ei pääse syntymään. Olisivat hieman nielleet ylpeyttä ja ottaneet mallia vaikka X-Wingin vektorigrafiikasta niin tuhannet taistelutkin olisivat varmasti pysyneet mielekkäämpinä.

Privateer on varmasti alkanut kunnianhimoisena ajatuksena, mutta jossain vaiheessa ovat eväät tai aika loppuneet kesken ja tuloksena syntyi loputon avaruustaistelu, jossa mielenkiinto säilyy vain jos on paljon kärsi-






Steltekien robottialus on paha vastustaja.

vällisyyttä ja patologinen himo tehdä tonneittain avaruusromua. Mitä tapahtui, Origin?

**Kaj Laaksonen**

Testattu: 486/33, SB

**78**

## Uni meni

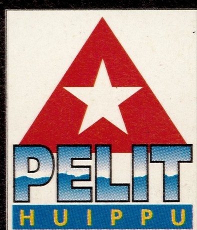
Privateeria tuli odotettua kuin joulua, enkä voi väittää pahemmin pettyneeni. Roland-tuen puuttuessa kesti Blastikka-musaan totuttelu hetken,sillä GMidin soundit tuovat mieleen lähinnä hammaslääkärin. Alkushokin ja ensimmäisen illan jatkuvan taistelussa kuolemisen jälkeen alkoi peli kuitenkin maistua yhä paremmalta. Epätarkkaan joystickiin mukautuu nopeasti, ja vastustajat lakoavat helposti ohjusten avulla. Rahahanatkin aukeavat kiltoihin liittymisen jälkeen ja itse lentelinkin jo toisena iltana parhaalla mahdollisella sporttiraudalla.

Vaikka vihollisia on vähän ja taistelut ovat samantapaisia, kompensoivat hyvä tekoäly ja kiehtova juoni summan plussan puolelle. Kaunis grafiikka luo hienon tunnelman ja puutteistaan huolimatta Privateeria tulee pelattua yöt läpeensä. Pakkohan tälle on hyvät pisteet antaa, sanovat muut mitä tahansa.

**Tapio Salminen**

Testattu: 486/66, SB GMidi

**90**




# Koulunpenkille

Wing Commander Academy™




Jokainen wingcommadööri varmasti ilahtuu mahdollisuudesta rakentaa oma Wing Commander. Toivottavasti Origin tekee sellaisen joskus nyt ilmestyneen Wing Commander Academyn -tyyppisen rajoittuneen kahakkaeditorin asemesta.

Wing Commander Academy on nimittäin se, mitä jää jäljelle, kun Wing Commandereista poistetaan mielenkiintoinen juoni, hienot välianimaatiot, tehtävänjako ja oikeastaan kaikki muu paitsi taistelu.

Oletan, että Wing Commanderin maailma on tuttu. Jollei ole, on vielä vähemmän syytä tarttua tähän pakettiin, mutta sitäkin enemmän syytä hankkia nuo kiehtovat avaruusammuskelut kaikkine lisäosineen.

WCA on Federaation akatemian harjoitussimulaattori, jossa keltanokat harjoittelevat tulevia koitoksia varten. Yhtä tehtävää varten voi tehdä neljä NavPointia, joihin voi ripotella kaiken WC2:n tavaran eli hävittäjiä, isoja aluksia, miina- ja asteroidikenttiä ja jopa avaruusaseman. Siipimiehen voi valita Hobbesista, Angelista, Maniacista ja Lightspeedistä, joka edustaa keltanokkaa. Tehtävätyyppejä on yksi: tuhoa vihollinen.

### Pisteestä toiseen

Tehtävään hypätään ilman minkäännäköistä käskynjakoa. Tehtävien nivomisesta kampanjaksi tai skenaarioksi ei ole toivoakaan, eikä Navpointista toiseen voi lentää kuin autopilotilla. Tehtävä loppuu suoraan takaisin tehtävänkehittimeen ilman ensimmäistäkään välianimaation tapaista, eikä tehtävällä ole edes mitään voitto- tai tappioehtoja.

Grafiikka ei luonnollisesti Wing Commandereista poikkea. Kilrathit onneksi puhuvat, mutta omat siipimiehet eivät. Outoa kyllä, lisämaksusta ei tarjota Speech Packia.

### Tiellä taistojen

Itse tehtävänrakennusosio on täysin amatöörimäinen. Kaikki



alukset, jotka pelaaja NavPointiin asettaa, ovat automaattisesti vihollisia, vaikka olisivatkin Federaation aluksia. Omia isoja aluksiakaan ei ole kuin yksi avaruusasema. Omia siipimiehiä voi sentään olla kokonaisuudessaan massiivinen yhden kappaleen armada. Ihailtavan joustavaa ja monipuolista, joka takaa ettei Academyyn kyllästy ainakaan sataan vuoteen.

Lisäksi alukset asetetaan Wing Commanderin tutkaa muistuttavaan pikkuruiseen ympyrään, ja ne ilmestyvät pääsääntöisesti pelaajan viereen aseet optimaalisessa ampumakulmassa. Ainoa positiivinen ominaisuus on satunnaistekijä, joka heittelee sattumanvaraisia aluksia sinne sun tänne.

### Hanska

Academyssa on myös Gauntletmoodi, jossa pelaaja vastaan tulee yhä uusia ja parempia kilrathialuksia. Parin aallon välein pelaajan aseet ja suojakentät kunnostetaan. Tämä moodi romutetaan tehokkaasti toiminnan pätkivillä ruuduilla, joissa edellinen kerrotaan. Wing Commanderin kolikkopeli oli metrin parempi.

Jonkinnäköisenä porkkanana on mukana Wraith uusine Reaper-kanuunoineen ja Leech-ohjuksineen sekä kilrathien Jrathek, jolla pelaajakin voi lentää.

Summa summarum, Kollaa kollaarum: Wing Commander Academy on täysin turhanpäiväinen julkaisu, josta edes aika fanaattinen Wing C -fani ei saa oikeastaan mitään irti. Paitsi sen, ettei WC:n taisteluissa yksinään juuri ole hurraamista.

**Nnirvi**

**Origin/Electronic Arts**
**PC**
**Näyttö: VGA**
**Ääni: Sound Blaster, Roland, AdLib**
**Ohjaus: H, N, J**
**Kiintolevy: 7 Mt**
**Testattu: 486, VGA, Sound Blaster**



**Toteutus**
Wing Commanderien bittikartta-aluksia on ajan hammas näykkäissyt. Omat siipimiehet eivät puhu! Buu!

**Kynnys**
Itse valittavissa.

**Yhteenveto**
Keskinkertainen, keskeneräinen ja innoton.

**Ammuskelu**

**70**

ESI MULGASU

# RETURN TO ZORK

# Onko tämä SE CD-peli?

●● CD-ROM-peleistä on puhuttu jo vuosia, mutta läpimurto antaa odottaa itseään. Vaan kuinka kauan?

Vanhana Infocom-friikkinä en voinut kuin taputtaa pieniä karvaisia tassujani (täydenkuun aika), kun Activision ilmoitti siirtävänsä ainoiden kunnon seikkailupelien eli Infocomin maailman CD-ROMille. Jos Return to Zork on vähänkään uskollinen kunnianarvoisille esikuvilleen, se on lyövä CD-ROMit läpi pelimediana siinä missä Zork I aikoinaan koukutti tuhannet ja taas tuhannet pelaajat tekstiseikkailujen lumoihin.

## Videoseikkailu

Activision on aina välistä yrittänyt hyödyntää Infocomin konkurssin jäljiltä sille siirtyneitä Infocomin tekijänoikeuksia ja tuottanut erilaisia teksti- ja grafiikkaseikkailujen sekasikiöitä. Niistä yksikään ei ole kuitenkaan yltänyt Infocomin klassikkojen, kuten Zork-sarjan, Starcrossin tai Enchanterin tasolle. Vain viime vuonna ilmestyneet The Lost Treasures of Infocom -kokoelmat ovat ansainneet Infocomin ystävien jakamattomat aplodit.

Siinä missä Infocomin klassikot ovat puhtaita tekstiseikkailuja, Return to Zork on videoseikkailu, jonka rinnalla paraskin grafiikka kalpenee. Tapahtumat esitetään videoanimaatioina, joissa yhdistetään tavanomaista tietokoneanimaatiota ja videokuvaa varsin tyylikkäästi. Allekirjoittaneen käsiin eksyneessä betaversiossa osa animaatioista on vielä kesken, mutta valmiit kohtaukset vievät silmät mennessään. Muutamassa vauhdikkaammassa kohdassa meinaa pudota penkiltä kun horisontti heiluu milloin mihinkin suuntaan.

Videoseikkailussa korostuu ohjelmoijien ja animaattoreiden ohella näyttelijöiden osuus. Täsäkin suhteessa Return to Zork tuntuu varsin onnistuneelta. Henkilöt saattavat tosin ensi alkuun vaikuttaa turhan karrikoiduilta, mutta sen selittää heidän esikuvansa. Yhdenkään vanhan Zorkin henkilön tai muun otuksen luonnetta voi tuskin kuvata sanalla "tavanomainen". Return to Zorkin alussa nimetäänkin pelin näyttelijät kuin elokuvassa ikään.

## Helppoa tai ei

Betaversion ongelmien ratkaisu on varsin helppoa, sillä kohdistin tunnistaa jokaisen esineen, jota pelaaja voi käsitellä. Kun esinettä klikkaa, sen kohdalle ilmestyy ikonivalikko, joka sisältää kaikki esineelle mahdolliset toimenpiteet. Enää ei siis tarvitse yrittää arvata oikeaa englanninkielistä sanaa, jolla loitsukäärön saa ulos rotankolosta (Enchanter jumiutui tähän puoleksi vuodeksi). Joskus ratkaisu on liiankin ilmeinen. Muropakkauksen toimintovalikossa on vain yksi ikoni: ravista. Se pitää tosin tehdä kahdesti, ennen kuin muropakkauksen pohjalla oleva pilli nousee pintaan. Toisaalta pelissä on myös paljon kinkkisempiä pulmia, jotka vaativat huomattavan luovaa mielikuvitusta. Kelle tulee ensimmäiseksi mieleen heittää rintaliivilaatikko polttouuniin, etsiä tuhkan seasta metallinen liivinluu ja jäähdyttää se pullollisella vettä?

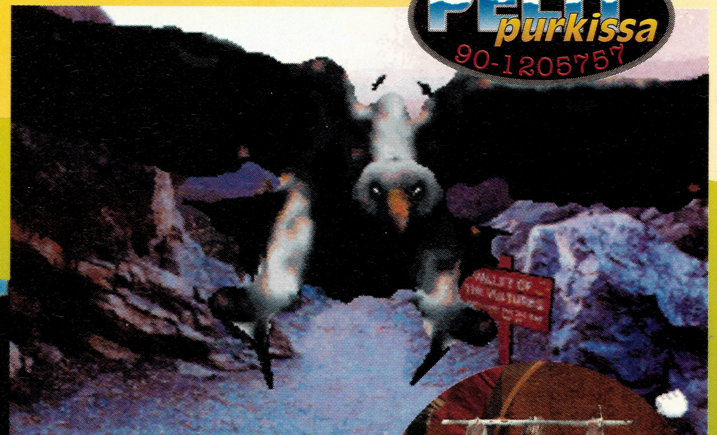
En tiedä, kuinka paljon muutoksia Return to Zorkin maailmaan on tulossa ennen pelin lopullista versiota. Mielestäni se kaipaisi lisää sivujuonia, punaisia sillejä, turhia asioita, jotka eivät vie peliä eteenpäin, mutta joita on hauska etsiä. Infocomin tekstipelithän ovat täynnään kaikenlaisia pikku jäyniä, jotka elävöittävät pelin maailmaa.

Videoseikkailussa jokainen jäynä vaatii kuitenkin oman animaationsa, eikä CD-levyllekään mahdottomia mahdu. Siinä suhteessa Return to Zork on uskollinen esikuvilleen, että pelissä on vain muutama murroskohta, jossa yksi ongelma voi jumittaa koko pelin etenemisen. Yleensä pelaaja vaeltaa pelin maailmassa etsien samanaikaisesti ratkaisuja useisiin eri pulmiin. Toki jokin ongelma voi ratketessaan antaa avaimen toisen ongelman ratkaisuun, mutta tavallisesti yhden pulman voi aina jättää hautumaan ja lähteä vaeltamaan uuden arvoituksen toivossa jonnekin muuanne.

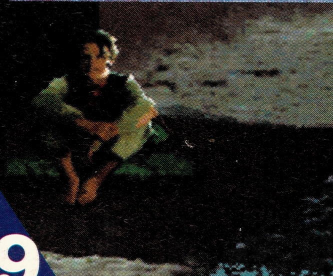
Odotan joka tapauksessa Return to Zorkin lopullista versiota innolla ja voin jo tämän betaversion perusteella suositella sitä jokaiselle vanhan Zorkin ystävälle, joka sattuu omistamaan CD-ROM-aseman.

**Jyrki J.J. Kasvi**














Ichtyosaurus haukkaa välipalaa. Rannalla myrkkyä sylkeviä Dilophosauruksia.



Kiviä pudotteleva lentolisko ei ole iso vaara.

●● Jurassic Park perustuu Michael Crichtonin kuuluisaan kirjaan, ja siitä on kuulemma tehty elokuvakin. Elokuvasta tuskin tulee minkäännäköistä menestystä, sillä en usko, että dinosaurusefektejä pystyy tekemään edes Industrial Light & Magic.

# LISKOJEN YÖ

Jurassic Park kertoo eläinpuistosta, jonka eläimistö koostuu kloonatuista dinosauruksista. Turvajärjestelmien pettäessä dinot saavat maistaa paitsi vapautta myös raakaa puistovierailijaa. Pelissä tohtori Alan Grantin tehtävänä on luotsata kaksi (typerää) lasta läpi Dinosauruspuiston, pelastaa varastetut dinoalkiot, saada sähköt päälle ja tilata pelastushelikopteri. Kirjan/elokuvan juonta seurataan lähinnä viitteenomaisesti.

Jurassicin alkutasot on toteutettu kaksiulotteisella chaosenginemäisellä perspektiivillä. Pääsääntöisesti grafiikka on ihan hyvän näköistä, vaikka kumiletkujalkaisen sankarin animointi ei ihan maailman parasta olekaan. Dinosauruksia on mukana elokuvaa enemmän, ja joka kentässä vaanii miljoonapäinen Compsognathus-, Dilophosaurus- ja jättihyönteiskanta, joita sitten lahdataan laserilla tai kiväärillä. Lievää järjenkäyttöäkin vaaditaan paikka paikoin, joten pelkkä ammuskelupeli ei JP ole. Kaksiulotteinen osuus on ihan mukiinmenevä toimintaseikkailu.

Rattoisampana osuutena pelissä on Wolfenstein-tyylisiä 3D-osuuksia, joissa liikutaan viihdekeskuksessa raptorien ruokana. Raptoreita ammuskellaan pikakiväärillä. Nopeilla koneilla kannattaa käyttää koko ruudun täyttävää näkymää pikkuruudun asemasta. Yllättävää kyllä, osuudessa on jopa automaattikartoitus.

Ihmetyttää, miksei näitä kahta pelityyppiä ole vuoroteltu enemmän. Yksi lyhyt 3D-osuus (ilman raptoreita) tulee toisen kentän (Triceratopsit) jälkeen, ja sitten tulee 2D-perspektiiviä kenttä kentän jälkeen. Lähes kaikki 3D-osuudet on sitten kasattu loppuun.

Suurin vika Jurassic Parkissa on 2D-osuuksien englantilainen suunnittelufilosofia. Ruutu on lähes koko ajan täynnä hirvöitä, ja on vaikea keskittyä työntämään kiviä oikeisiin paikkoihin, kun lohkareita sataa niskaan ja Compyt näykkivät nilkkoja. Sokkeloissa vaeltamista on myös liikaa. Tosin kun kentän on kerran selvittänyt, sen läpipelaaminen on aika helppo ja nopea nakki. Poikkeus säännöstä on kohtaus liskokuningas Tyrannosaurus Rexin kanssa, joka vaatii millisekunnin ajoitusta ja miljoona kiloa silkkaa tuuria. Viideskymmenes kerta toden sanoo.

Onneksi joka kenttää voi kokeilla kolme kertaa ja jossain välissä poksahtaa esiin kenttäkoodejakin, luojan kiitos. Ilman näitä olisivat dinot saaneet siirron Jurassic Trashcaniin.

PC-versio tuntuu osittain vasemmalla kädellä ohjelmoidulta. Grafiikka on kyllä enimmäkseen hyvää (pikku bugeja, niin kuin maalla uimista tms. on havaittavissa). Sen sijaan äänissä on parantamisen varaa ja paljon. Digitoidut efektit ovat liian kovalla suhteessa taustamusiikkiin, ja syystä tai toisesta suurin osa niistä lakkaa itsestään toimimastakin. Myös joystick tuntui aavistuksen verran takkuilevan, mutta peli sujuu mainiosti näp-



Kun Tyrannosaurus saa Grantin kiinni, seuraa oppitunti petoliskojen ruokailutottumuksista. Pikkuliskot ovat Compsognathuksia, jotka elokuvassa unohdettiin täysin.





Galliminus-lauman paniikkiin lienee syykin.



Mikäli Triceratops ei saa tarpeeksi ruokaa, tulee Grantista lätty.






Tietokoneterminaaleista saa kartan lisäksi vihiä, mitä Grantin pitäisi tehdä.






Valitettavasti en voi painaa liipasinta...

Rrrraptori!

päimilläkin. 3D-osuudessakin on jotain outoja satunnaisia grafiikkahäiröitä, mutta yllättävän hyvin se on toteutettu.

Toimituksessa sattui olemaan CD-32, jonka mukana tulleella levyllä oli muutaman kenttänäytteen demopeli Jurassicista. Sen perusteella Amiga-version (AGA) 2D-osuudet näyttävät jokseenkin yhtä hyvältä, pelattavuus on jonkin verran parempi, mutta sekä musiikki että efektit valovuosia parempia. Tyrannosauruskin oli heti metrin pelottavampi. Rujon näköinen 3D-osuus ei suostunut liikkumaan, joten se siitä.

Oceanin lisenssipeleiltä ei yleensä odoteta kuin pahinta, mutta yllättävästi tämä paketti vangitsee Spielbergin elokuvan hengen täydellisesti: keskinkertaista parempi viihdepaketti näyttävillä efekteillä, muttei mitään maata järistyttävää.

**Nnirvi**

**Ocean**
**PC, A500/600, AGA, CD-32**
**Näyttö: VGA**
**Ääni: AdLib, Sound Blaster, Roland**
**Ohjaus: J, N**
**Kiintolevy: 4,5 Mt**
**Testattu: 486/50, SB**

### Toteutus
Hyvä grafiikka, buginen äänipuoli.

### Kynnys
Refleksejä tarvitaan, paikka paikoin jopa aivosolujakin.

### Yhteenveto
Odotettua parempi lisenssipeli.

**Toimintaseikkailu**

**80**

## Eroon Tyrannosaurus Rexistä

Mene aloituskohdasta hiven alas ja jatka vasemmalle. Tiputa öljytynnyri alas. Kun juokset pakoon, ylitä kuilu tynnyriä pitkin ja yritä viimeisellä soihdulla osua valuneeseen öljyyn. Jos kaikki muu pettää, seuraava koodi (Pteranodonien luo) on 0179Dxxx. JP:n kenttäkoodissa kolme viimeistä numeroa ovat pelikohtaisia, joten korvaa ne omien koodiesi kolmella viimeisellä numerolla.



Viemäreissä vaanii pikku-Tyrannosaurus. Sekä kortti että lautta muuten löytyvät hyvin läheltä alkua.

## Jurassic Park – The Movie

Ohjaus: Steven Spielberg

Steven Spielberg ei ole parhaimmillaan Jurassic Parkin ohjaajanpallilla. Henkilöt ja juoni jäävät löyhiksi ja pääosaan nousevat kieltämättä upeat erikoisefektit.

Juoni etenee töksähdellen ja monia asioita jää selittämättä. Miten on luotu ikiaikainen biosfääri? Miksi kerätään meripihkaa? Missä ihmeessä tytteli on oppinut käyttämään Unixia? Ja miksi se saakelin pojannassikka on niin rasittava...

Jotenkin tuntuu, että jälleen kerran elokuvan on ollut mahduttava tiettyyn minuuttimäärään, ja koska Industrial Light & Magicin erikoisefektit ovat tulleet niin kalleiksi, on päätetty napsaista poistettavat pätkät juonesta. Seurauksena on tiettyjä epäloogisuuksia, mutta menoa ja meininkiä rasittavuuteen asti riittää kyllä.

Jurassic Park on lapsille sopivaa melskettä, aikuisille riittäisi parinkymmenen minuutin kooste erikoisefekteistä.

**Tuija Linden**






## Dinosauruspuisto

Michael Crichton

Tein sen virheen, että luin Michael Crichtonin upean kirjan, ennen kuin menin katsomaan elokuvaa. Älkää ikinä tehkö samaa virhettä.

Luin kirjan yhdellä istumalla. Crichton on pystynyt rakentamaan opuksensa siten, että jännitys kasvaa koko ajan ja on suorastaan pakko lukea vielä seuraava sivu. Pääosaan nousevat – ei itse asiassa dinosaurukset – vaan moraalinen pohdiskelu siitä, onko ihmisillä oikeus edes yrittää luoda menneisyyttä uudelleen.

Kirja ei kuitenkaan ole mikään filosofinen teos, vaan kunnon seikkailua alusta loppuun. Siinä missä elokuvassa henkilökuvaukset jäivät heppoisiksi, Crichton on pystynyt tekemään jopa nassikoista aitoja. Dinojen määrä on huikea, ja aloin ihan oikeasti inhota raptoreja ja varsinkin pieniä kanamaisia Compyjä, joita leffassa ei ollut lainkaan.

Kokeilkaapa kirjaa, vaikka olisittekin nähneet leffan. Ette varmasti kadu.

**Tuija Linden**

Dungeons & Dragons™

STRONGHOLD

# Kuningaskunta kuin painajaisunta

Lukija meidän, joka olet haaveillut fantasiamaailman kuninkuudesta. SSI:n Strongholdissa sinun on valtakunta, voima ja kunnia. Sinun tahtosi tapahtuu niin taloudenpidossa kuin sotimisessa. Anna alamaisillesi heidän jokapäiväinen leipänsä (ja rahaa ja asuntoja), mutta älä vahingossakaan anna vihollisillesi heidän hyökkäyksiään anteeksi. Muuten tulee aamen.

Stronghold on SSI:n uusi kuningaskuntasimulaattori, johon markkinointihenkisen väkinäisesti on pultattu Dungeons & Dragonsia. Pelaaja aloittaa paronin rupuna. Hyvien (lawful) paronien tarkoitus on kaupunkia kasvattamalla ja asukkaat tyytyväisinä pitämällä tarkoitus edetä keisariksi (tai keisarinnaksi), pahojen (chaotic) täytyy saavuttaa sama päämäärä nitistämällä kaikki muut ja neutraalien täytyy tehdä sekä että.

Tuekseen tuleva keisari joutuu valitsemaan neljä vasallia haltioiden, maagien, pappien, taistelijoiden, kääpiöiden ja puolituisten joukosta. "Joutuu" on hyvä ilmaisu, koska neljä vasallia mutkistavat peliä ja mieluummin olisin nähnyt eri ryhmien olevan osa omaa yhtä alamaisjoukkoa. Arkielämän termein ilmaistuna ongelma on sama elättääkö yhtä lasta vaiko viittä vinkuvaa pikku verenimijää.

## Kalliolle kukkulalle

Kun päälinnoitus ja neljän alipäällikön linnoitukset on rakennettu, alkaa kuningaskunnan laajennus. Tärkeitä tekijöitä on kolme: raha, ruoka ja asunnot.

Liiallisen yksinkertaisesti selitettynä mökit lisäävät asutusta, maanviljely ruokaa, kaivokset tuottavat jonkin aikaa rutkasti rahaa, muun muassa basaarit (ja vastaavat) myös, harjoitushallit lisäävät tasoja, sepänpajat tekevät parempia aseita ja haarniskoita. Eri rakennustyyppejä on







Pyramidista säädellään, mihin ruudussa olevat joukot aikansa käyttävät: rakentamiseen, harjoitteluun vaiko värväykseen.

"Magneetti", jolla tilataan joukkoja juuri tähän ruutuun.

Eri päälliköiden pyramidit, jotka täytyy asettaa jokaiselle erikseen.

Varsinainen rakennusalue on neljän "kolon" alue ruudun keskustassa. Ruudun joukot tallustelevat etualalla.



Kääpiöt vastaa harpyijat.

kymmeniä, ja yleensä jokaisen saa päivitettyä isommaksi (tuottavammaksi, tehokkaammaksi) kolmessa vaiheessa tyyliin kotipuutarhasta tulee farmi ja sitten plantaasi. Tuotoista tilitetään osa yhteiskassaan, josta rahoitusrajoitteiset johtajat voivat sitä lainata. Ruudussa, jossa on rakennus, täytyy olla yksikköjä, tai muuten rakennukset rappeutuvat ja aikanaan tuhoutuvat.

Talvella sitten ruoantuotanto laskee neljännekseen normaalista, jolloin maataloudesta saatavat tulot pienenevät, ja ilman etukäteishamstrausta viljasiiloihin alkaa väestö kuolla nälkään. (Onneksi ei tarvitse maksaa vientitukea, jotta naapuri saisi markan maataloustuotteita. Fantasiapeli mikä fantasiapeli.) Tämä hallinnollinen puoli oli sen verran mielenkiintoinen ja monipuolinen että pelisessioissa riitti pituutta.

Ja välillä luonnollisesti pitäisi käydä kurmottamassa naapurin hirviöitä, ennen kuin ne saavat päähänsä tehdä maahanmuuton itse. Peli päättyy, jos pääjohtajan linna vallataan.



Kartasta voi yrittää arvailla, missä vapaat joukot piileksivät.

## Joukkojen "hallintaa"

Pikku hiljaa yksikköjä ilmaantuu. Ne saa pysymään paikallaan asettamalla ne home-tilaan, jolloin ne eivät paikaltaan liiku. Muut mahdollisuudet ovat ready, jolloin yksikkö on marssivalmis, ja unassigned, jolloin se on melkein yhtä valmis. Jos näihin tiloihin ei kosketa, vaeltelevat joukot automaattisesti lähiruutuihin ja "homeutuvat", jottei niitä löydä kuin vaikeasti hakemalla. Tämä tehdään yksikkö kerrallaan, jottei se sujuisi liian helposti ja nopeasti.

Pelialue on 144 x 57 -kokoinen ruudukko. Joukkoja liikutellaan menemällä ruutuun, jonne ne halutaan, ja vääntämällä "magneettia", joka toimii vähän kuin Populouksen vastaava. Vapaat joukot alkavat tällöin hakeutua paikalle, ja mitä enemmän magneettia vääntää, sen enemmän porukkaa tulee paikalle.

Joukot saa keskittymään värväykseen, rakentamiseen tai harjoitteluun räpläämällä hauskaa pikku pyramidia. Harjoittelemalla he keräävät kokemuspisteitä ja kasvattavat tasoja, rakentaminen säätelee tietysti rakennusten valmistumisen nopeutta ja värväyksellä houkutellaan lisää joukkoja. Tottakai joukkojen tekeminen säädellään paitsi johtaja myös ruutu kerrallaan.

## Moni cache päältä kaunis

SSI on päättänyt panostaa grafiikkaan, ja onnistuu menemään metsään niin että kaarna lentää. Kuten kuvista näkyy, on kuvakulma uusi. Kuvaruudun keskellä on neljä "koloa", joihin rakennukset voi nostattaa. Kuvaruudun etuosassa liikuskelevat peliruudussa olevat joukot, ja takana näkyy sitten takana olevien peliruutujen sisältöä. Ihan kiva jippo, joka ei tosin sovi pelityyppiin pätkääkään. SimCity-tyyppinen linnunsilmäratkaisu olisi ollut parempi vaihtoehto.

"Mutta eikö ole karttamoodia, josta saisi kokonaiskuvan?", huudahtaa joku. On, mutta oudosti se näyttää vain joukkojen ja linnojen paikat, joukot vielä kaikki valkoisina pisteinä (tai välkkyvinä, jos ne ovat ready tai unassigned). Asutettuja ruutuja ei ole merkitty mitenkään, joten tyhjään asettuneiden yksikköjen löytäminen ei ole vaivatonta, hehän ovat menneet automaattiseen home-tilaan. Ahkerat valikoiden selaajat pystyvät kyllä tyyppi kerrallaan selvittämään missä mikin rakennus on, eihän niitä ole ole kuin kymmeniä eri tyyppejä.

## Vetovoimaa

Väännetäänpä rautalankaa: sangen monilukuinen joukko luurankoja lähestyy asutustani. Valitsen kohdan, johon haluan joukkoni. Nyt alkaa hupi: ensin valitsen johtaja ykkösen ja napsautan magneetin täysille. Tällöin alkavat readyt ja myöhemmin unassignedit siirtyä paikalle. En vain tiedä mistä he ovat tulossa. Sama operaatio täytyy toistaa jokaisen viiden johtajan kohdalla. Toivottavasti olen käyttänyt paljon aikaa ja hiirtä pistääkseni kaikki tyhjiä tontteja partioivat, automaattisesti hometilaan menneet joukot ready-tilaan, tai muuten minulla on hiukan joukkoja turhan panttina.

Aikanaan joukot notkuvat paikalle ja taistelu on surullista katseltavaa. Enimmäkseen joukot haahuilevat velttoina edestakaisin sen enempää vihollisen kimppuun rynnimättä. Kantomatkastaan huolimatta heikot maagit vaeltavat vihollisen viereen kuolemaan, jämerän kääpiölauman pyöriskellessä ruudun toisella puolella.

Ihan oikeasti teidän pitäisi kokeilla Strongholdia ymmärtääksenne kuinka samperin hauskaa tämä on. Periaatteessa armeijan pitäisi koostua mahdollisimman monesta eri lajista, mutta kun niiden hallinta on mahdotonta. Miksen pentele voi rakentaa armeijaa, johon liitän porukkaa, joita sitten komennetaan yhtenä? Miksen edes voi komentaa klassiseen "menkää paikasta A paikkaan B" -tyyliin? Mitään Stronholdin tyyppistä uskomattoman typerän, avuttoman aivottomasti toteutettua en ole koskaan nähnyt enkä toivottavasti toiste näekään.

Eli pähkinänkuoressa: mitä isommaksi kuningaskunta laajenee, sen mahdottomammaksi sen hanskassapito menee. Ja kun viholliset lähtevät liikkeelle, ei niitä näillä eväillä pysäytetä kuin tuurilla.

Strongholdin tuho on sääli, sillä epäonnistuneen kikkatoteutuksen takana häilyy mielenkiintoinen strategiapeli. Minun järkeeni ei mahdu millaiset pelitestaajat ovat tälle kehdaneet julkaisuluvan antaa.

Muutakin sanottavaa olisi, mutta sitten suu taas maistuisi kuukausikaupalla saippualta.

**Nnirvi**

**SSI/U.S. Gold**
PC
**Näyttö: VGA**
**Ääni: AdLib (Gold), Sound Blaster (Pro), Pro Audio Spectrum, Roland**
**Kiintolevy: 6 Mt**
Testattu:486/SB

### Toteutus
Mielenkiintoisen näköinen, asialliset digitoidut efektit, hyvä ja monipuolinen hallinnollinen osuus, muuten mikään ei oikeastaan toimi.

### Kynnys
Julkaisukynnys ainakin on liian matala.

### Yhteenveto
Strateginen fantasiapeli, jonka erinomainen peli-idea on ihailtavasti onnistuttu tuhoamaan.

**Strategiapeli**

PYH!

**65**

Vapise Aho: minun valtakunnassani on rahaa ja ruokaa.

# Sitä samaa

# Ishar 2
## Messengers of Doom

Arborean saaristossa on kaikki hyvin. Sotia ei ole käyty vuosiin, kaupankäynti kukoistaa, ja muutenkin meno on kuin Muumilaaksossa. Tämäpä ei kaikille sovi, ja eräänä tyypillisen kauniina päivänä Ishar-linnoituksen hallitsija saa ikävän viestin: kaaoksen voimat uhkaavat yleistä hyvinvointia, petoksen verkko on ujutettu seitsemän saaren ylle. "Pahuus on sairaus, minä olen lääke", toteaa hallitsija ja lähtee värväämään joukkoa, joka tulee tunnettaman Tuomion Sanansaattajina.

Ishar 2 on piirretyllä 3D:llä toteutettu seikkailupeli, jossa yritetään estää pääpaha Shandaria toteuttamasta suunnitelmiaan. Pelissä eteenpäin pääsemisen kannalta välttämätöntä on selvitellä pienempiä tehtäviä, joiden sisältö vaihtelee laidasta laitaan. Hahmoluokista ovat mukana kaikki tavalliset, magia toimii normaalisti ja taikajuomiakin voi sekoitella taikapadan löydettyään.

Hiirivetoinen käyttöliittymä on melko rajoittunut, mutta muuten ihan ok. Automaattikartoitusta ei ole, mutta alueiden kartat saa näkyviinsä ikonin naksautuksella. Eksyminen on silti mahdollista, koska kartoista eivät aina selviä mahdolliset kulkureitit, vaan ainoastaan senhetkinen sijainti saarella. Jos koneesta löytyy yli mega muistia, karttaruutu on koko ajan muistissa ja pelaaminen muuttuu miellyttävän nopeaksi.

Isharin varsinainen jippo on se, että hahmojen yksilöllisyyttä on yritetty nostaa esiin. Mukaansa voi pestata lisävoimia ainoastaan, mikäli enemmistö ryhmästä pitää uudesta ehdokkaasta, samoin aivan liian usein joku ryhmän jäsenistä voi kieltäytyä antamasta ensiapua henkilölle, josta ei pidä. Erikoinen idea, muttei käytännössä toimi, koska esimerkkihenkilö ilman vastalauseita suostuu kuitenkin parantamaan vihamiehensä taialla. Salamurhaustoiminnolla voi hankkiutua yhteistyöhaluttomista kumppaneista eroon, tosin sillä riskillä, että muu ryhmä kostaa puolestaan murhaajalle. Varomaton johtaja tapattaa ryhmänsä ennen kuin taistelu on alkanutkaan.




Taidot ja inventaario näkyvät selkeästi.

Tutut ase- ja haarniskarajoitukset ovat mukana, ja pikkuhienoutena pelistä löytyvät omat haarniskat miehille ja naisille. Se, miksi naisten haarniskoissa (joiden tehtävä on suojata mahdollisimman hyvin) poikkeuksetta on syvään uurretut kaula-aukot, jää yhtä suureksi mysteerioksi kuin se, miksi kuolleet seikkailijat häviävät tavaroineen savuna ilmaan heti, kun liikkuu kuolinpaikasta askeleenkaan johonkin suuntaan. Muutenkin Isharin maailma tuntuu olevan sukua Bard's Taleille, sillä tavaraa ei voi tiputtaa maastoon, hirviöt pystyvät liikkumaan ainoastaan tietyllä pienellä alueella, ja sillai. Kaikki kaupat, tavernat yms. ovat pelkkiä kuvia, joten palveluammattien harjoittajia ei voi tappaa eikä kauppoja ryöstää.

Vaikeimmin nujerrettava vihollinen on aluksi rahapula, koska ruoka maksaa ja sankareiden fysiologia on erikoinen: ruoka palauttaa voimia, jotka kuluvat taistellessa. Kun fyysiset voimat ovat ehtyneet, miekanheilutus ei onnistu (suossa juokseminen ja viikkokausien valvominen eivät kylläkään tuota ongelmaa) ja heppu on tuomittu pyörittelemään peukaloitaan muun ryhmän taistellessa henkensä edestä.

Peliin on kuitenkin unohtunut kyseenalainen keino hankkia rahaa: tavernat, joita löytyy runsaasti, ovat pullollaan seikkailunhaluisia henkilöitä. Heidät voi palkata mukaansa, tyhjentää rahoista ja likvidoida lähimmällä kujalla, jolloin jo muutaman tavernallisen jälkeen voi ostaa itselleen kunnon sotavarustuksen, minkä jälkeen peli alkaakin jo sujua huomattavasti mukavammin. Onneksi Isharissa ei ole moraalipisteitä.

Pelin ulkoasu ei ensinäkemältä herätä innostusta vanhem-

pien Amigoiden omistajissa, nimittäin grafiikoista näkee selvästi, että ne on nopeasti modifioitu 256-värisistä originaaleista pienempiin värimääriin. Tämä vähävärinenkin versio on kaikesta huolimatta yllättävän kiva katsella. Ranskalainen kädenjälki erottuu grafiikoista selvästi, maisema näyttää enemmän maalaukselta kuin tasolle asetetulta palikkaryhmältä kuten esimerkiksi Might & Magic -sarjan peleissä. Taustamusa on tavanomaista tyhjänpäiväistä luritusta ja ääniefektit osittain itkettävän huonoja, mutta eipä niillä ole seikkailupeleissä niin väliä.

Ishar 2 ei normaaliin jatko-osatyyliin ole kolminkertaistuneen pelialueen lisäksi kummempia uudistuksia kokenut edeltäjäänsä verrattuna. Tässä pelissä on kuitenkin jostain käsittämättömästä syystä imua, saaristoa tuli koluttua kauan ja hartaasti. Englantilaislehdistön yli 90 pisteen arvosanat ovat kyllä liioittelua, koska mitään uutta tai edes erinomaisesti toteutettua on Ishar 2:lta turha odottaa. Tasapaksu soppa, jossa ainekset ovat kohdallaan.

**Kimmo Veijalainen**

**Silmaris/Daze Marketing**

**Amiga (AGA-versio tulossa), ST, PC, Falcon, Mac**
**Ohjaus: H, N, (J)**
**Kiintolevy (Amigan ei-AGA-versio): noin 2 Mt**
**Testattu: A500 3 Mt**



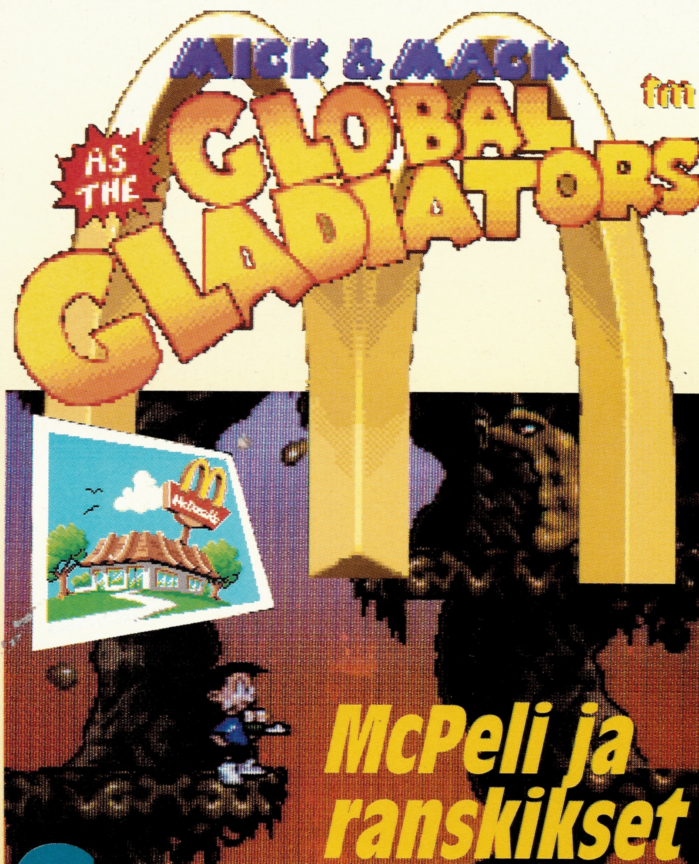

## Toteutus
Tunnelmallista grafiikkaa, toimivat äänet.

## Kynnys
Helppo pelata. Manuaali ei kerro kaikkea ja on sekava.

## Yhteenveto
Perinteinen, yllättävän kiinnostava 3D-seikkailu.

**Roolipeli**

**80**




# McPeli ja ranskikset

Global Gladiators on Virginin tuorein hampurilaismainos (edellinen oli McDonaldland) ja käännös keskiverrosta Megadrive-tasohyppelystä.

Pelin sankarit Mick ja Mack lähtevät ympäristöystävällisessä hengessä neutraloimaan erilaisia ilkimyksiä Goo-Shootereillaan. Vastaan tulee epämääräisiä limapalleroita ja muuten vain ympäristölle sopimattomia eliöitä. Pelin teema tuntuu jotenkin teennäiseltä, onhan McDonald's pikemminkin yhdistetty sademetsien hakkaamiseen kuin niiden suojeluun. Niinpä mystisen metsän puiden suojelu innokkailta puunhakkaajaoravilta tuntuu jotenkin irvokkaalta.

Peli sinällään on jaettu neljään maailmaan, joista jokaisessa on kolme tasoa. Loppuhirviöitä ei ole etenemistä ryydyttämässä paitsi yksi aivan pelin lopussa. Jokaisesta kentästä täytyy löytää tietty määrä edellä mainitun hampurilaisketjun tunnuksia, jotta vaiheen lopussa jököttävä Ronald McDonald liputtaisi kentän selvitetyksi. Jos kaaria kerää oikein innokkaasti, voi päästä bonusvaiheeseen, jossa taivaalta satavat roskat on kierrätettävä oikeisiin roskiksiin.

Megadrive-versio sai aikoinaan tunnustusta upeasta grafiikastaan. Amiga-versiosta on kuitenkin jo alkuun pudotettu pois parallaksitaustat. Pelin hahmot ovat kuitenkin erittäin upeasti animoituja ja oiva tutkimuskohde tuleville pelinikkareille. Pelilaatikon takakannessa luvataan 1250 animaatioruutua, kukahan nekin on laskenut? Kokonaisuutta pilaa kuitenkin nykivä ja levoton vieritys: kuvaruutu hypähtää ärsyttävän nopeasti sivusuunnassa kun Mickin tai Mackin menosuuntaa muuttaa.

Pelin musiikki on tämän hetken kohutuimman pelimusiikkimiehen Tommy Tallaricon käsialaa. Melko kesyltä musiikki silti kuulostaa, Amiga pystyy kyllä osaavissa käsissä parempaankin.

Kontrollit ovat helpot ja sujuvat ja pelattavuus on pääosin kohdallaan. Pelissä tosin joutuu usein hyppäämään sokkona tyhjyyteen ja pitkän ilmalennon päätteeksi pujahtaa helposti suoraan vihollisen niskaan. Ensimmäisessä maailmassa tämä ei juuri haittaa, mutta myöhemmin kertaosumankin jo tappaessa se alkaa ärsyttää.

Ohjevihkosessa kerrotaan kylläkin, että ilmalennon aikana limapyssyllä voisi ampua mihin suuntaan tahansa, mikä olisi tehnyt sokkolennot huomattavasti miellyttävämmiksi. Jotenkin moinen hienous on vain unohtunut ohjelmoida itse peliin. On outoa, etteivät pelin testaajat ole puutetta huomanneet, ja jos ovat, on käsittämätöntä, ettei mokaa ole viitsitty korjata. Sinänsä pieni mutta ärsyttävä yksityiskohta.

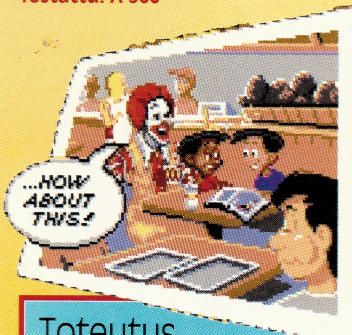
Pelihahmoksi voi valita joko Mickin tai Mackin, mutta käytännössä tällä ei ole pelin kannalta mitään merkitystä. Samanaikaista kaksinpeliä ei myöskään ole, joten ihan hyvin pelin nimi voisi olla Global Gladiator. Ilmeisesti monikko on myyvempi.

Global Gladiatorsia on onneksi riittävän rento pelata huolimatta äkkikuolemista. Hypi, pompi, juokse ja kerää kaaria: mitäpä muuta keskivertotasohyppelyltä voi vaatia. Pelin täytyy kuitenkin tarjota jotain jännempää ja innostavampaa, jotta siitä ihan oikeasti innostuisi.

**JTurunen**

**Virgin**

**Kaikki Amigat (jälleen kerran A4000 ei mainita)**
**Vaatii 1 Mt muistia**
**Huomioi lisälevyaseman**
**Testattu: A 500**




## Toteutus
Animaatiot loistavat, muuten keskitasoa.

## Kynnys
Tikku kouraan ja ...

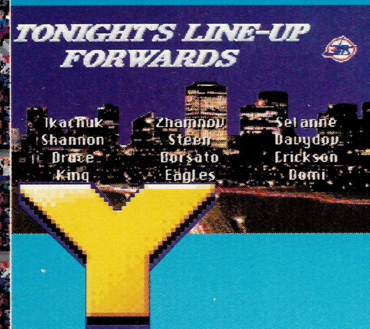
## Yhteenveto
Pelattava perustasohyppely. Näitä vain alkaa olla jo Amigallekin liikaa. Roskien kierrätys kannatettavaa; ideoiden kierrätys ei niinkään.

**Tasohyppely**

**70**

# NHL HOCKEY






Vaikka jääkiekko Pohjois-Amerikassa suosittu laji onkin, on se silti jäänyt aina baseballin ja jenkkifutiksen varjoon etenkin pelirintamalla. Hyviä lätkäpelejä on tehty todella harvakseen, vaikka muista jenkkihössötyksistä tulee uusia pelejä alvariinsa.

NHL Hockey oli pitkään vain konsoleiden herkkua kunnes Electronic Arts vihdoin sai aikaiseksi tietokoneversion.

## Urheilullista tilastotiedettä

Alunperin Hockey oli konsoleilla varsin yksinkertainen toimintapainotteinen viritys kansainvälisine maajoukkueineen. NHL tuli peliin mukaan vasta myöhemmässä versiossa, johon NHL Hockey pohjautuu. Nyt mukana ovatkin jo kaikki NHL-joukkueet kaudelta 1992–93 asiaankuuluvine statistiikkoineen sekä oikeilla pelaajakokoonpanoilla.

Itse asiassa yllätyin mukana tulevasta hurjasta tietomäärästä. Kattavien joukkuetilastojen lisäksi myös kaikista pelaajista löytyy tehopisteet, maalisyötöt, jäähyminuutit, laukaisuprosentit ja paljon muuta. Käytännössä kaikista merkittävistä pelaajien ja joukkueiden tekemisistä pidetään kirjaa. Pelaajille on myös annettu taitopisteet lyöntivoiman, luistelunopeuden ja tusinan muun ominaisuuden mukaan. Tämähän on kuin tietokoneistettu versio kokoelmasta jääkiekkokortteja, varsinkin kun lähes joka pelaajasta on saatu mukaan kasvokuvakin!

Itse pelikin on paljon mielenkiintoisempi kun tietää millaisten pelaajien ja joukkueiden kanssa on tekemisissä. Tietysti nippelitiedot voi jättää huomioimatta ja keskittyä vain itse asiaan tai päinvastaisesti pelaamisen voi antaa kokonaan tietokoneen hoidettavaksi. Mitään todellisia managerin tehtäviä ei mukana ole, ainoastaan ketjukokoonpanoja voi muuttaa.

## Tanelin kuppi

Näytösotteluiden lisäksi voi pelata koko kauden ottelut tai vain playoffit. Normaaleiden NHL-joukkueiden lisäksi mukana ovat myös eri lohkojen all-stars-joukkueet, joista vaikka kaikki voivat olla ihmisen ohjauksessa.

Liigan läpi pelaaminen kavereiden kanssa on toteutettu varsin omaperäisesti. Sarjataulukkoa pitää yllä yksi pääkone, josta sitten jaetaan kavereille joukkuelevykkeet, jotka käydään sovituin väliajoin päivittämässä pääkoneella. Mutkikkaan oloinen systeemi toimii, joskin manuaali kertoo asiasta hieman ylimalkaisesti. Jostain kumman syystä on kuitenkin jätetty pois mahdollisuus päivittää sarjataulukkoa modeemin välityksellä. Joka tapauksessa hyvä idea, joka tuntuu kuitenkin jääneen hieman kokeilun asteelle.

Kaksinpelissä voi pelata joko vastakkain tai samalla puolella, mutta ainoastaan yhdellä koneella. Modeemi- tai sarjakaapeliyhteyksiä ei ole, vaikka urheilupelit ovatkin parhaimmillaan kaksinpelinä. Yksin pelattaessa voi osan otteluista jättää myös kokonaan koneen hoidettavaksi ja keskittyä itse pelaamaan vain tärkeimmät.

## Kovien miesten kova laji

Pelin seuraamisen kannalta selkeä grafiikka on tärkeää. Pienillä yksityiskohdilla on saatu aikaan elävyyttä, vaikka mitään erikoisen silmiä hivelevää ei sinänsä olekaan tarjolla. Joukkueet tunnistaa helposti peliasuistaan eikä kiekon seuraaminenkaan vaadi liikaa tihruttelua. Hieman suuremman kaukalon olisivat voineet tehdä vaikka sitten pienemmän näkyvän peli-

01:06 Los Angeles
#17 Jari Kurri
Assists:
#89 Wayne Gretzky
#33 Marty McSorley

SUMMARY
First Period
LA Kurri (1st) 01:06
(Gretzky, McSorley)
LA Kurri (2nd) PP 05:32
(Gretzky)
Shots on goal
Winnipeg 5/5 Los Angeles 19/19

Erätauolla kerrotaan yhteenveto pelitilanteesta ja näytetään parhaat palat muista otteluista.






Verkko heilahtaa, kun puolustus on hämätty tiukalla syöttöpelillä.

alueen kustannuksella, nyt kentällä on ajoittain turhan ahdasta.

Pelaajahahmot ovat mukavan suuria, mutta samalla kentästä näkyy varsin pieni osa kerrallaan. Kiekkoilijoihin on vaivauduttu tekemään kiitettävän paljon animaatiota, joten pelitilanteet ovat varsin eläviä. Maalivahtien pelastukset, mojovat taklaukset ja jopa tuomarin käsimerkit rangaistuksia jaellessa ovat kaikki oikeannäköisiä. Muutenkin pieniä mutta tärkeitä yksityiskohtia on paljon, esimerkiksi erätauolla esitettävät huippuhetket päivän muista otteluista tai ottelun jälkeen valittavat parhaat pelaajat.

Onnistuneet ääniefektit lisäävät kummasti tunnelmaa ja niistä NHL Hockey ansaitsee kunniamaininnan. Toimintaa kaukalossa nimittäin säestää harvinaisen onnistunut äänimaailma. Yleisön buuaukset, aplodit, taklausten jymähdykset, kiekon pamahdus päätyyn, mailojen kolina ja monet muut tehosteet ovat mainioita. Urkurikin jaksaa soitella sopivan ärsyttävästi aina kun toiminta jäällä keskeytyy. Selostajan ilmoittamat maalintekijät, rangaistukset sekä muut puheet tulevat kaikki digitoituina.

Ohjaus on hyvin perinteinen, eli kiekon kanssa toisella napilla syötetään ja toisella lämätään, samalla tikulla oikeaan suuntaan tähdäten. Laukaistessa voi yrittää kiekon sijoittamista haluttuun kohtaan maalista, ohjattavan pelaajan taidoista on sitten kiinni, meneekö kiekko vaikka tähdättyyn ylänurkkaan vai johonkin aivan muualle. Usein maali syntyy one-timerina, eli suoraan syötöstä tehdystä laukauksesta. Mukava yksityiskohta, vaikka ei ihan helppoa olekaan.

Kiekottomana on mahdollista yrittää taklausta, kiinnipitämistä tai pikavauhdilla perässä luistelemista. Systeemi toimii muuten hyvin, mutta ohjaus siirtyy turhan herkästi aina lähimpänä kiekkoa olevaan pelaajaan. Nopeissa tilanteissa saattaa välillä olla hieman epäselvää, mikä pelaaja oikeastaan on ohjauksessa. Parempi vaihtoehto olisi ollut mahdollisuus valita myös vain yhden tietyn pelaajan ohjaus jatkuvasti. Tällä tavalla olisi voinut pelata koko ottelun vaikka oikeana laitahyökkääjänä, nyt siihen ei ole mahdollisuutta. Jos pelaajalta toiseen hyppivän ohjauksen kanssa tulee toimeen, niin peli sujuu varsin jouhevasti ja ohjaus on luontevaa.

## Jäähypenkin painajaiset

Nopean ja aggressiivisen joukkuepelin siirtäminen tietokonepeliksi ei välttämättä ole aivan helppo asia. Monia pikseliversioita vaivaa usein liika yksinkertaistaminen. Lätkälle tyypillinen tiukka taktikointi voi helposti muuttua yhden miehen sooloiluksi ja monet lajin mielenkiintoiset piirteet unohtuvat täysin.

Tietokoneversiolta ei voi aivan kaikkia jääkiekon hienouksia odottaa, mutta varsin mukavasti NHL Hockeyssä on tärkeimmät asiat saatu mukaan. Liian suoraviivaisella pelillä tai yhden miehen sooloilulla ei peliä voiteta. Lämärit siniviivalta harvoin huijaavat maalivahtia, joten syöttöpelin on pakko sujua. Onneksi koneen ohjaamat pelaajat osaavat toimia sen verran järkevästi, että syntyy hyvä tuntuma joukkuepelistä.

Pelaajien ominaisuudetkin näyttäisivät vastaavan käyttäytymistä kentällä. Aggressiivisella pelaajalla on taipumus viettää aikaansa jäähypenkillä ja Teemu Selänteen ja Wayne Gretzkyn kaltaiset maalikuninkaat osaavat hommansa myös virtuaalikaukalossa.

Kuudes kenttäpelaaja maalivahdin tilalla, ketjujen vaihdot lennossa ja muut lätkän perusasiat toimivat, mutta yli- ja alivoimapeliä peli ei osaa lainkaan. Puolustusneliöt tai hienot ylivoimakuviot jäävät syntymättä, joten jäähyillä ei ole läheskään samaa merkitystä kuin oikeassa pelissä. Kunnon tappeluistakaan ei pääse nauttimaan, vaikka kaveria voikin ohimennen retuuttaa pillin vihellyksen jälkeen. Tuloksena on korkeintaan rangaistus väkivaltaisuudesta, näyttäviä joukkohulinoita on turha odottaa.



Kansallislaulun jälkeen kiekkojuhla voi alkaa.

## Väinön haastaja

Paljon pahaa sanottavaa ei NHL Hockeystä löydy. Ainoa varteenotettava kilpailija on Wayne Gretzky Hockey 3, joka käy kuitenkin pidemmän päälle tylsäksi, ellei hanki erillisenä lisäosana liigasimulaattoria. NHL Hockey on sittenkin sujuvampi ja monipuolisempi kokonaisuus. Vielä kun lisäävät mukaan MM-kisat Suomen maajoukkueella niin minä revin pelihousuni.

**Kaj Laaksonen**

**Electronic Arts**

PC
**Näyttö: VGA**
**Ääni: Sound Blaster, AdLib, Roland**
**Ohjaus: N, H, J, Gravis Joypad**
**Kiintolevy: 7,5 Mt**
**Testattu: 486/33, VGA, SB**




### Toteutus
Runsas äänien käyttö sekä hyvin animoidut pelaajat luovat hyvän pelitunnelman.

### Kynnys
Jos tuntee lajin, peliin pääsee kiinni heti. Liigasysteemin olisi voinut toteuttaa yksinkertaisemminkin.

### Yhteenveto
Se on kuulkaa harvoin kun meitä hemmotellaan täällä suosituista urheilulajista näin hyvin tehdyllä pelillä. Tämän kauden pisteporssin ykkönen.

**Urheilupeli**








ONE STEP BEYOND

# Palikkatesti, osa 2




Pushoveril kesänä yllättänyt Red Rat Software tulee taas. One Step Beyond on edeltäjänsä tapaan persoonallinen puzzlepeli. Pelin julkaisee tietysti Ocean ja raksumainontakin jatkuu...

Colin Curly (TM) upposi niin suosikkipelinsä Pushoverin lumoihin, että viimeisen kentän jälkeen huiskahti tietokoneensa sisuksiin. (Etteivätkö muka pelit ole vaarallisia?) Paluu takaisin todellisuuteen vaatii onnistunutta ongelmanratkontaa.

Jokaisessa kentässä Colin ilmestyy jollekin ruudun tasoista. Tuolta tasolta Colinin täytyy hyppiä ja pomppia raksulaatalle (keltainen). Jokaista tasoa saa käyttää ainoastaan kerran, minkä jälkeen se katoaa eli sulkeutuu. Puzzlen ratkaisemiseksi kaikki tasot on eliminoitava, mikä vaatii luonnollisesti oikeaa reitinvalintaa.

Ilman erikoislaattoja, joita on yhteensä noin kymmenen erilaista, peli olisi turhan yksinkertainen. Yksi niistä esimerkiksi sulkee kaikki sen sivuilla olevat tasot, toinen taas avaa ne. Tietyiltä tasoilta Colin pompahtaa automaattisesti johonkin suuntaan ja numeroidut laatat täytyy taas edetä kyseisessä järjestyksessä. Idean oivaltaa hyvin nopeasti ja ensimmäiset kentät sujahtavat helposti ohi. Jokaisessa kentässä on aikaraja, mutta kentän ratkaisua voi harjoitella ajan umpeuduttuakin. Totuttuun tapaan jokaisen ratkaistun ongelman jälkeen saadaan salasana.

Yleensä (hyvän) puzzlepelin pelaamisen lopettaa silloin kun eteen tulee kenttä, johon ei millään keksi ratkaisua. Ongelma jää kuitenkin mukavasti kytemään johonkin aivolohkoon ja voila! ratkaisun keksii tietysti jossakin kadulla kävellessä tai kaupan kassajonossa. Keskellä ihmisvilinää onnesta hyppivä, pomppiva ja hihkuva pelaajaparka on melkomoinen näky.

Tässä pelissä ensimmäinen peli-istunto loppui kuitenkin yleiseen urvahdukseen: alun kaksikymmentä kenttää eivät juuri aivosoluja innoittaneet ja olivat puzzleina melkoisen puuduttavia. Seuraavat pelikerrat sujuivat samoissa merkeissä, aika kului mukavasti kunnes keksi jotakin parempaa tekemistä.

Pushover oli teknisesti rujo, One Step Beyond on huomattavasti viimeistellympi ja pelin kontrollit ovat edeltäjäänsä sujuvammat. Pushoverissa puzzlen ratkaisu palkittiin tyydyttävällä palikkojen ketjureaktiolla ja hyvät kentät pitivät otteessa, mutta One Step Beyondissa puzzlen ratkaisu ei oikeastaan johda mihinkään muuhun kuin seuraavaan kenttään. Tietysti Colin on yhden askeleen lähempänä pelastautumista ja pelaaja pelin loppua.

Epäilenpä kuitenkin jaksaako paatuneinkaan puzzlemaani kahlata tämän pelin läpi.

**JTurunen**

**Ocean**
PC, kaikki Amigat (paitsi A4000)
Vaatii 1 Mt muistia
Ohjaus: J, N
Testattu: Amiga 500

**Toteutus**
Siisti mutta simppeli.

**Kynnys**
Perusidea ja kontrollit helppo oppia ja hallita, ensimmäiset kentät helppoja (liian helppoja?).

**Yhteenveto**
Selkeä, mutta pikkuisen tylsä ongelmanratkontapeli. Noviisin puzzlepeli?

**Puzzle**

**70**

# Overdrive

Vrrumm







Team 17 on käynyt läpi kohta kaikki mahdolliset toimintapelin lajityypit. Nyt on vuorossa ylävinkkelistä tiirattava ajopeli. Tekniikka on heillä ollut hallussa alusta saakka, mutta pelintestauksen jalo taito on pitänyt hankkia kantapään kautta.

Totuttuun tapaan Overdrivessakin auton ohjaaminen tapahtuu kääntämällä tikkua auton menosuunnasta katsottuna haluttuun suuntaan. Tulitusnäppäin tuo lisää vauhtia ja kahden näppäimen ohjaimella toinen nappi jarruttaa. Toisin sanoen tavallinen ilotikku on riittävä: eihän kukaan tällaisessa pelissä ikinä jarruta. Aloittajalle on tarjolla idioottimoodi, jossa auto menee aina siihen suuntaan mihin tikkua vääntää.

Overdrivessa ajetaan neljällä erilaisella autolla viidellä erilaisella radalla kahdeksaa vastustajaa vastaan. Jokaiselle pelikierrokselle peli tarjoaa kolme eri vastustaja-auto-rata-yhdistelmää, jotka on luokiteltu numeroilla 1–10 vaikeustason mukaan. Niinpä ainakin periaatteessa pelaaja voi koko ajan muokata pelin vaikeutta. Itse kilpailuissa täytyy sijoittua kahden parhaan joukkoon päästäkseen jatkoon, vaikeimmissa kilpailuissa on voittopakko. Kilpailut koostuvat kahdeksasta lyhyestä kierroksesta.

Pelissä on kolme eri vaikeustasoa. Helpommalla peli alkaa aina alusta ja vaikeimmalla pelaaja pääsee aloittamaan pelin suoraan noin puolestavälistä. Viime mainitulla vaikeustasolla peli ei myöskään jaa jatkoyrityksiä, joten koko ajan joutuu ajamaan veitsi kurkulla: yksikin suuntahäiriöinen kierros vie auton lopullisesti hajottamolle.

Sinne tänne ajoradalle on ripoteltu erilaisia esineitä ja esteitä. Tärkeimpiä ovat turboläiskät, joiden päältä ajamalla auto singahtaa hetkeksi hurjaan vauhtiin. Parhaan kierrosajan saa tietysti ajamalla turbolätkältä toiselle. Jakoavaimia keräämällä pitäisi auton ominaisuuksien parantua (ohjevihkosen mukaan) tulevia kilpailuja varten – mene ja tiedä. Mustia renkaita keräämällä liukkaan öljyläiskän tai jäätikön voi ylittää liukastelematta pari kertaa. Bensakanisterejakin on jaossa, vaikkakin bensan loppuminen on tuiki harvinaista.

Ohjelmoinniltaan Overdrive on viimeisteltyä työtä. Äänet ja musiikki ovat hyvät, grafiikka selkeää ja siistiä. Vieritys on sujuvaa (50 MHz), mutta vain pääilmansuuntiin etenevää. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että kurvit ovat vain ja ainoastaan 90-asteisia. Kontrollit ovat myös onnistuneet ja vaikeustaso sopiva. Kierrosennätykset kaikille mahdollisille auto-rata-yhdistelmille voidaan tallentaa ylimääräiselle levykkeelle, mikä on pieni mutta erittäin tärkeä yksityiskohta.

Kilpailijoita on radalla kerrallaan vain kolme, mikä saattaa tehdä ensimmäisistä kilpailuista orpoja kokemuksia. Useampi auto olisi Team 17:n mukaan kuitenkin hidastanut peliä merkittävästi. Peli seuraa onneksi koko ajan pelaajan menestystä ja tarvittaessa hidastaa johdossa olevia autoja, jotta jännitys säilyisi kisan loppuun saakka. Muutama moka ei siis välttämättä pilaa koko kisaa. (Osassa brittilehtiä on arvosteltu beta-

mmmmm-m-m




versio, josta tuo piirre puuttui.)

Radat ja autot eivät loppujen lopuksi eroa kovin dramaattisesti toisistaan, mikä on hienoinen pettymys. Tietysti GP-kaara on nopeampi kuin 4x4 mutta muutoin erot eivät ole kovin suuret. Jääradalla on muutama liukastelukohta, mutta kurvit sujuvat silti kuten katuradalla. Kaksinpeli onnistuu ainoastaan kahden Amigan avulla, mikä on epäkäytännöllistä. Kaikki tämä lyhentää pelin ikää.

Overdrive on sujuvuudeltaan ja pelituntumaltaan kuitenkin sen verran hyvä peli, etteivät sitä muutamat puutteet kaada. Uusien kierrosennätysten ajaminen on hauskaa ja vauhdin tuntu on parhaimmillaan riittävä. Vihollisautojen pökkiminen kilpailun tuoksinassa on myös mahdollista, mikä tuo peliin mukavan pikku lisän. Ei ikuklassikko, mutta mukava parin viikon kaahailukokemus.

**JTurunen**

**Team 17**
Amiga 1 Mt
Testattu:Amiga 500

## Toteutus
Team 17:n perustiimi (Broadhurst-Brimble) takaa laadun.

## Kynnys
Ei pitäisi olla suuren suuri kiitos eri vaikeustasojen ja kahden kontrollitavan.

## Yhteenveto
Mukava kelpo peli, jossa olisi saanut olla enemmän (todellista) vaihtelua. Pelituntuma hyvä, kisat parhaimmillaan vauhdikkaita ja jännittäviä. Kierrosennätystehtailu hyvä idea.

**Ajopeli**

**86**

# ALFRED CHICKEN

# Viaton kana maailmalla

Mindscape on tehnyt tasohyppelyn, jossa Alfred Chicken vaeltaa läpi yhdentoista maailman vihollisia väistellen ja ilmapalloja irti laskien. Syy tähän outoon käyttäytymiseen on paha Megakana, joka on kaapannut Alfredin ystävän Billyn veljineen.

Kananlento ei pikkusiivillä onnistu, joten Alfred joutuu hyppimään korkealle eräänlaisten jousitasojen avulla. Viholliset Alfred käsittelee syöksymällä sen päälle nokka edellä. Onneksi nokan kärjen ei tarvitse osua millilleen vihollisen keskelle, muuten Alfred saattaisi kärsiä jatkuvasta päänsärystä joutuessaan pomppimaan kymmenen kertaa per vihollinen. Tarpeeksi korkealta syöksyessään Alfred muuttuu ensin lentokoneeksi, sitten raketiksi, ja jysähtää maahan nokka edellä tärisyttäen kon.. ei sentään, ruutua vain.

Lisäelämiä löytää helposti: jokaisesta maailmasta saa muutaman. Jokaisessa maailmassa on myös yksi (!) näkymätön käytävä. Se päättyy huoneeseen, josta saa hillopurkin, josta puolestaan saa ammuksia loputtoman määrän. Ammusten suuntaaminen vihollisiin ei kylläkään ole niitä helpoimpia tehtäviä, ne kun pomppivat kuin superpallot muovilattialla.

Koska tallentaa ei voi ei koodeja ole, joutuu ensimmäiset kentät pelaamaan muutamaan kertaan läpi, ja ne oppii nopeasti. Kiirettä ei onneksi ole. Päinvastoin, aikabonuksen (eli jälleen lisäelämän) saa hyvinkin helposti. Kolmannen kentän jälkeen vastaan asettuu ensimmäinen megakana, ja sen jälkeen pääsee seuraaviin maailmoihin, joilta olisi odottanut erilaisuutta. Mutta ei. Kentät ja viholliset toistuvat lähes samanlaisina, vaikeusaste nousee vain hieman. Vapautettavien ilmapallojen määrä kasvaa, ja viholliset liikkuvat hiukan nopeammin. Samoin hypyt vaikeutuvat ja kramppi kädessä on todennäköinen. Viimeistään kuudennessa maailmassa kaipaa todella tallennusmahdollisuutta. Kun Alfredin käy huonosti, höyhenet vain pöllyävät. Entä mitä tapahtuu, jos kanaan osuu tulisuihku? Siitä tulee broileripaisti...

Alfred liikkuu sulavasti, jos kädessä on herkkä tikku. Maailmat ovat kauniita, mutta melko yksinkertaisia. Musiikkivaihtoehtoja on runsaasti, mutta musiikki vaihtuu kuitenkin kentän mukaan, eivätkä äänieefektitkään ole järisyttäviä.

Kaiken kaikkiaan Alfred on kiva peli, ruudun vieritys on sulavaa ja taustat ovat selvät, vaikkakin yksinkertaiset. Suuri miinus tulee tallennuksen ja ktasokoodien puuttumisesta. Vähän enemmän yksityiskohtia ja ja salakäytäviä sekä erilaisia vihollisia, niin huippupeliarvo olisi herunut.

**Sari Alho**

**Mindscape**
Kaikki Amigat (3/4000 ei mainittu)
1 Mt RAM
Ohjaus: J
Testattu: Amiga 2000




## Toteutus
Kaunis maisema, salakäytäviä ja bonusruutuja on liian vähän.

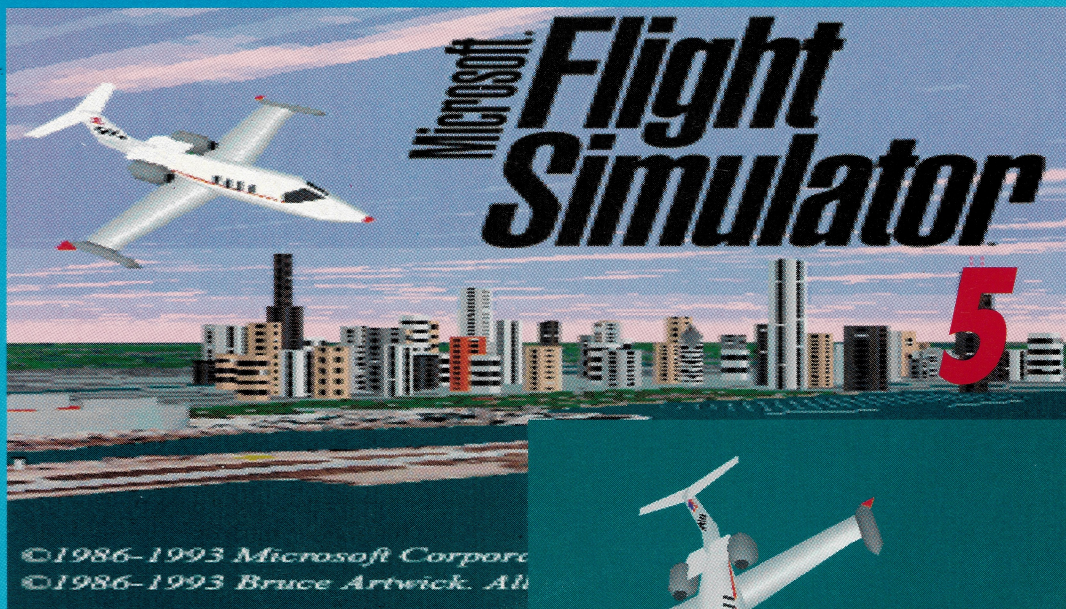
## Kynnys
Vedä tikku ylös, vedä alas, ja sivuille. Opettele kierteishypyt.

## Yhteenveto
Hauska tasohyppely, tosin tavanomainen idea. Miinusta liian samanlaisista osista ja tallennusmahdollisuuden puutteesta.

**Tasohyppely**



**86**




Learjet tekee kierroksen lentotukialuksen ympärillä. Laskeutuminen voi olla hankalampi juttu.

# Vakavaa siviili-lentämistä

●● Siviili-ilmailusta kiinnostuneilla ei ole simulaattoreiden suhteen paljon valinnanvaraa. Flight Simulator on käytännössä ainoa vaihtoehto, jos haluaa tarkan simulaattorin tavallisesta lentämisestä.

Ensimmäinen versiosta on jo yli kymmenen vuotta, nyt ollaan jo viidennessä sukupolvessa. Suurimmat uudistukset ovat ulkoasullisia, ominaisuuksiltaan simulaattori on hyvin pitkälle sama kuin aikaisemminkin. Lento-ominaisuuksia on kuitenkin tarkennettu ja maailma koneen ympärillä on monipuolisempi.

## Kuivaharjoittelua

Peliksi Flight Simulatoria ei oikein voi kutsua, se on siviililentämiseen keskittynyt tarkka simulaattori sanan varsinaisessa merkityksessä. Ohjelma onkin parhaimmillaan sekä navigoinnin että laskeutumisten kaltaisten lentämisen perusasioiden kuivaharjoittelussa.

Koneet ovat vanhat tutut: potkurikone Cessna 182RG, suihkukone Learjet 35A, Schweizer 2-32 -purjekone ja hauskana lisänä kaksitasoinen Sopwith Camel. Näistä Cessna on tarkoitettu tarkkaan, realistiseen lentämiseen, muut koneet ovat enemmän tai vähemmän hauskanpitoa varten. Koneet käyttäytyvät varsin luonnollisesti jopa todella äärimmäisissä olosuhteissa, tosin etenkin Learjet ei tunnu kestävän lähellekään niin suurta rasitusta kuin pitäisi. Nyt koneet ovat kuitenkin erinomaisen aidon näköisiä, siivekkeet, potkurit, valot ja muut yksityiskohdat toimivat ja lopputulos on upeata katseltavaa.

Realismi ja koneiden luotettavuus on säädettävissä, joten aloittelija voi lähteä liikkeelle yksinkertaistetulla lentomallilla. Mukana oleva lennonopettaja ja erilaisia lentämisen osa-alueita käsittelevät lentotunnit osaavat myös vähitellen opastaa yhä pidemmälle lentämisen hienouksiin, kunnes todenmukaisimmilla valinnoilla pelkässä ilmassa pysyminen on jo urakka sinänsä. Jos raha ei ole ongelma, kannattaa panostaa kunnon lento-ohjaimiin ja vaikka Thrustmasterin jalkapedaaleihin. Erilaisia ongelmatilanteita voi kehitellä säätelemällä koneen luotettavuutta ja valmiitakin pulmatilanteita löytyy muutama, esimerkiksi laskeutuminen ukkosmyrskyssä pelkästään mittariston avulla.

## Kaunista katseltavaa

Eniten Flight Simulatorissa on muuttunut grafiikka. SVGA-näytönohjaimen omistajat pääsevät nauttimaan kuvankauniista maisemista, jotka tyrmäsivät minut yksityiskohtaisuudellaan ainakin heti ensimmäistä kertaa lennellessäni. VGA-tilassakin maisema on tehty hienosti, vaikka tarkkuuden puoliintuessa efekti ei ole läheskään niin huikaiseva.

Myös mittaristojen ulkonäköä on kohennettu ja nyt ne näyttävätkin täysin aidoilta. Kokonaisuutena grafiikka on parasta mitä tämän hetken kotimikrojen lentosimulaattoreilla on tarjota.

Näin tarkka grafiikka on kuitenkin hieman kaksipiippuinen asia, sillä se hidastaa huomattavasti näytön päivitystä. Onneksi yksityiskohtaisuus on säädettävissä, niin että hieman hitaampien mikrojen omistajatkin pääsevät nauttimaan lentämisestä.

Uusi grafiikka rajoittuu vain muutamaan paikkaan. Suurin osa maailmasta on tylsähköä ja lähes yhtä yksinkertaista kuin edellisessä versiossa. Ilmeisesti Microsoft on päättänyt lyödä kunnolla rahoiksi tulevilla maisemalevykkeillä. Nelosversion maisemalevykkeet toimivat muuten edelleen, joskin grafiikka on silloin täysin samanlaista kuin ennenkin.

Aikaisemmin erillisenä lisäosana hankittava äänikorttituki on nyt mukana itse ohjelmassa. Lentokoneiden äänet on digitoitu oikeista koneista ja kuulostavat kyllä varsin aidoilta, erilaisia merkki- ja varoitusääniä on myös lisätty jonkin verran. Äänimaailma on silti varsin niukka ja keskittyy lähinnä olennaiseen.

## Monenlaisia työkaluja

Navigointi on simulaattorin yksi tärkeimmistä ominaisuuksista, ja siihen löytyy vitosesta radiomajakoita,



Purjelennossa ilmassa pysyminen edellyttää nostavien ilmavirtojen löytämistä.



lennonjohto ja erittäin monipuolinen autopilotti. Paremmin toteutetut maisemat auttavat myös visuaalisina apuina. IFR-olosuhteissa eli pelkästään mittareiden avulla lentäminenkin yöllä tai huonossa säässä onnistuu. Yölennoilla lentokenttien sekä kaupunkien valot ovat näyttäviä ja varsinkin lähestymisvalojen toteutuksessa on jaksettu nähdä vaivaa.

Lentokentille lähestymisen ja laskeutumisen apuna on ILS-systeemi sekä EFIS, joka osaa piirtää pilotin eteen kolmiulotteisen esityksen sopivasta lähestymisreitistä. Pilvikerrokset, tuulet, turbulenssin ja ilmanpaineen voi määritellä yksittäisiä paikallisia alueita myöten. Pilvikerrokset on tehty harvinaisen hienosti, mutta missähän pilvessä suunnittelijat ovat olleet tehdessään ukkospilviä, ne ovat nimittäin todella psykedeelisen näköisiä.

Viihdeosasto rajoittuu muodostelmalentoon, peltojen pölytykseen sekä erilaisiin navigointihaasteisiin. Vanha tuttu ensimmäisen maailmansodan ilmataistelu on hävinnyt, vaikka Sopwith Camelilla saa muuten lennelläkin. Modeemiyhteyden kautta voi myös lentää kaverin kanssa, mutta mitään verkkotukea monen koneen yhdistämistä varten ei ole. Muuta lentoliikennettä voi valinnan mukaan lisätä sekaan, mutta tiheimmilläänkin toisia koneita tapaa taivaalla erittäin harvoin.

Lentotunneista ohjelma osaa pitää kirjaa ja parhaat munaukset on mahdollista nauhoittaa muidenkin naurettaviksi. Monien valmiiden lentotilanteiden lisäksi omia virityksiä voi tallentaa myöhempää jatkamista varten. Laskeutumiset, lennetyt reitit ja lentokuviot kone osaa jossain määrin analysoida antamalla graafisen esityksen ja nopeudet, mutta mitään sen tarkempaa selostusta tai parannusehdotuksia kone ei osaa kuitenkaan tehdä. Hyvä apu tämäkin etenkin laskeutumisia harjoitellessa.

## Ei valinnanvaraa

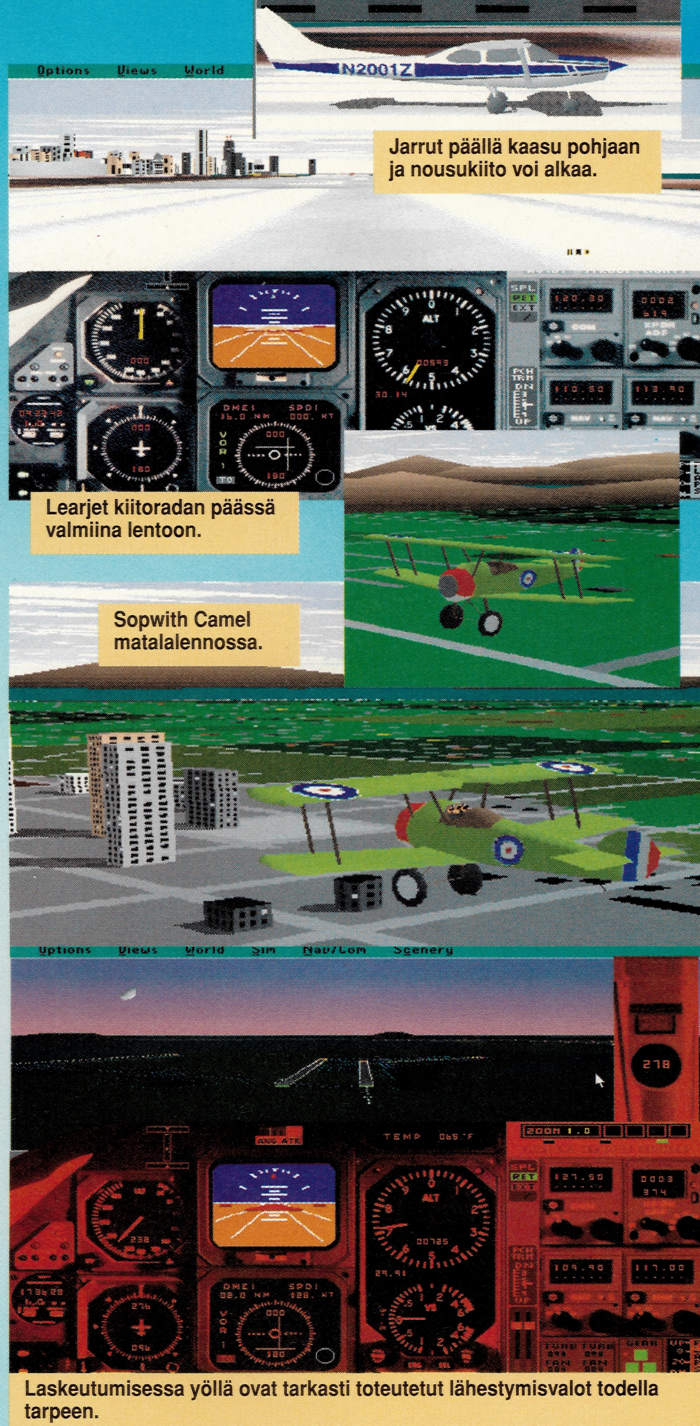
Flight Simulator 5 on nimenomaan hyväksi havaitun ohjelman päivitys nykyaikaiselle tasolle. Ulkoasun lisäksi paljon muuta uutta ei juurikaan ole, vaikka monia asioita on hieman monipuolisemmaksi saatukin. Ikävästi edellisen version mittava apuohjelmamäärä (paitsi maisemat) muuttuu kerralla hyödyttömiksi. Toivottavasti ainakin lisäohjelmien julkaisijat noudattavat reilua päivityspolitiikkaa, koska muuten monelle voi päivityksestä tulla turhan kallis paketti. Tulevat lisämaisemat tulevat ainakin olemaan todella massiivisen kokoisia, jo nyt mukana tulevat vievät ison siivun kiintolevyltä.

Uuden version hankkimista rajoittaa varmasti myös laitevaatimukset. Pöydällä saa nimittäin olla varsin järeätä rautaa ennen kuin simulaattori pyörii riittävän sulavasti.

Kaikesta näyttävyydestään huolimatta olen hieman pettynyt Flight Simulator vitoseen, sillä pitkän odotuksen jälkeen odotin vähän muutakin kuin pelkästään uutta uljasta ulkokuorta. En usko, että kaikkia mahdollisuuksia on vielä hyödynnetty ja paljon jää edelleen myöhemmin julkaistavien lisäohjelmien varaan.

**Kaj Laaksonen**

**Microsoft**
PC
**Näyttö: EGA, VGA, SVGA**
**Äänet: Sound Blaster, SB Pro, PAS, ATI Stereo FX, Adlib, Covox, Microsoft Sound System**
**Ohjaus: N, J, H, jalkapedaalit**
**Laitevaatimukset: 386, 1 Mt RAM**
**Kiintolevy: 7 Mt**
Testattu: 486/33, SVGA, Sound Blaster, jalkapedaalit




Jarrut päällä kaasu pohjaan ja nousukiito voi alkaa.

Learjet kiitoradan päässä valmiina lentoon.

Sopwith Camel matalalennossa.

Laskeutumisessa yöllä ovat tarkasti toteutetut lähestymisvalot todella tarpeen.

## Lentäjä kommentoi

Odotin lisää realismia, sisäänrakennettua SVGA- ja äänikortti-tukea, lennonjohtoa, kunnon karttoja ja monipuolisempaa maastoa.

FS5 täytti odotukseni lähinnä vain grafiikan ja äänien osalta. Maisemat ovat paikoitellen ihan PC-simujen kärkeä ja huonoimmillaankin parempia kuin nelosversiossa. Muiden ominaisuuksien uudistaminen onkin jäänyt hiukan taka-alalle.

Aluksi vitosversio vaikuttaakin edeltäjäänsä realistisemmalta. FS5:n koneet käyttäytyvät maassa ollessaan huomattavasti paremmin kuin FS4:n: kone "liikehtii" maaston, jarrujen ja potkurin ilmavirran aiheuttamien efektien johdosta.

Ilmassa en löytänyt juuri mitään eroa versioiden välillä koneiden käyttäytymisessä. Kone tuntuu varsin realistiselta normaalissa liikehdinnässä, mutta erikoisemmat liikkeet eivät vieläkään toimi kunnolla. Lentokonevalmistajat olisivat varmasti kiinnostuneita BAO:n avusta uusia koneita suunnitellessaan, koska FS5:n koneita ei saa syöksykierteeseen vaikka kuinka yrittäisi...

Vaikka realistisuus ei olekaan olennaisesti parantunut, on Flight Simulator edelleen hintaluokkansa ykkönen siviilipuolen "jokamiehen" simuissa, vitosversio lisää kauniimman ulkokuoren ja tuo muutenkin ohjelman tälle vuosikymmenelle. Nopeutta toivoisin lisää ja bugeja vähemmän jonkinlaisen päivityksen muodossa, muut odotukseni siirtyneet FS6:n toivelistalle.

**Lasse Hero**

**86**

### Toteutus
Grafiikaltaan lentosimulaattoreiden terävintä kärkeä, jonka hintana on välillä rankkaa nykimistä. Ääniä niukasti mutta laadukkaasti.

### Kynnys
Runsas valintojen määrä voi pelottaa aloittelijaa mutta lentämiseen pääsee sisälle vähän kerrallaan opettelemalla.

### Yhteenveto
Siviililentämisestä kiinnostuneille tämä on lähes pakkohankinta kun vaihtoehtoja ei juuri ole tarjolla. Vanhan version päivittäjille anti jää vähänlaiseksi.

**Lentosimulaattori**

**87**

# TOVERI ÄSSÄ




## Deadly Adversary of Falcon 3.0

Spectrum Holobyten Mig-29 saapui vihdoinkin paitsi tekemään totta Electronic Battlefield -käsitteestä myös puhkaisemaan Falconkuskien paisuneet egot. Mig-29 on nimittäin aika lailla Falconista poikkeava kone.

Mig-29:ssä ei tietokone avusta lentäjää pätkän vertaa. Mig-pilotti voi tempaista reippaan yli 17 g:n käännöksen, jolloin Migistä irtoaa kaikki ylimääräinen, niin kuin siivet. Falconiin tottuneelle Migin lentäminen realistisella lentomallilla on uskomattomattoman painajaismainen kokemus koneen keikkuessa kuin kumipatja aallokossa, ja koko tehtävä saattaa kaatua yhteen koneen romuttavaan jyrkkään käännökseen. Lentomallia yksinkertaistamallakin meno on kiikkerää.

Asejärjestelmät on orjuutettu pilotin kypärässä olevaan monokkeliin, jolloin aseet voi laukaista ilman koko koneen kääntämistä. Padlock-moodi on siis syytä hallita. Migissä on myös näppärä tietokoneohjattu konetykki, joka osaa automaattisesti ampua kun vihollinen on oikeassa kohdassa. Tosin liian monta maalia sekoittaa senkin. Mig on varustettu myös kymmenen mailin infrapunapohjaisella haku- ja seurantalaitteistolla, jonka etu on se, ettei Falconkuskin TWR-systeemi inahdakaan Migin seuratessa tulevaa maaliaan.

### Vähän leluja

Migin AA-aseistus on jokseenkin identtinen Falconin kanssa, tietysti venäläisin asein. Pääasiallisesti ilmataisteluihin tarkoitettu Mig pystyy maataistelutehtäviinkin, mutta leluvalikoima on pienehkö ja teknisesti vaatimattoman puoleinen. Muun muassa Maverickin korvike Kerry vaatii kohteen pitämistä haarukassa kunnes jytisee ja HARMin/Shriken korvikkeita ei ole lainkaan.

Pommien sijoittaminen oikeaan paikkaan ei ole maailman helpointa. Migin pommitähtäin on nimittäin viritetty niin, että se on tarkka vain jos pommittaminen tapahtuu 2000 jalan korkeudelta 30 asteen Angle of Attackilla.

Mainitsemisen arvoinen ero on myös ILS:n puuttuminen. Autopilotilla muuten on hauska taipumus silloin tällöin laskea Mig kauas itse kentästä.

Venäläisen muotoilun sulavaa kauneutta Japanin taivailla.

Fasistien imperialistisen ulkopolitiikan työkalu on proletariaatin oikeutetun vimman välikappaleen kypäräohjatun asejärjestelmän tähtäimessä. Tai Falconille selviää pian että katse voi tappaa.

FROM STEPPS COWBOY : GO BACK TO COMPUTER GAMES, COMRADE!

### "Varnink! Varnink!"

Koska Mig-29 on rakennettu Falconin päälle, grafiikka ja äänet ovat emo-ohjelman kanssa liki identtisiä. Mig itse on päivitetty paremman näköiseksi ja digitoidut siipimieskommentit ovat uusia. Ei, he eivät väännä venäjää, vaan puhuvat hilpeän murteellista englantia. Kampanja-alueita ei tule uusia, mutta luonnollisesti ne kaikki voi lentää (entisen) vihollisen näkökulmasta. Valitettavasti tällöin kohtaa jenkkien Patriotit, Stingerit ja Rolandit. Ikävä tulee Graileja ja SA-6:tta.

Migin mukana tulevat myös Falcon-päivitykset 3.0E ja OFT:3.02, mikäli niitä ei vaikka Pelit-BBS:stä ole hakenut. Uudessa versiossa on todella paha bugi: joystick-kalibrointi on yhtä helvettiä. Yleisimmät lentomallit ovat "karuselli", jossa kone pyörii hurjasti keskiakselinsa ympäri, ja "antisnobi", jossa nokka ei nouse vaikka tekisi mitä. FCS:ää en saanut kertaakaan kalibroitua kuin korkeintaan siedettävästi toimivaksi. Graviksella sain jonkinnäköisen lennettävän Migin aikaiseksi, mutta näppäistölentoon verrattuna kovin oli jäykemmän tuntuista.

Vaikka kalibrointi toimisikin kunnolla ei Mig-29 ole joka pojan kone. Se poikkeaa Falconista niin paljon, että koneen hallitseminen vaati kilometrin enemmän työtä, puhumattakaan uuden mittariston syöpymisestä selkäytimeen. Mikäli ei ole valmis panostamaan runsaaseen harjoitteluun ei ole valmis Miglentäjäksikään.




Jälleen yksi jenkkiplayboy vähemmän! Uraa!

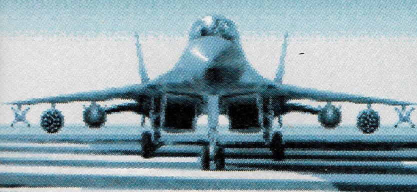
## Lopultakin!

Spectrum Holobyten Electronic Battlefield -konsepti on nyt totta. Vihdoinkin Falconissa/Migissä voi modeemin kautta lentää myös täysiä kampanjoita. Kun Falconin maali saattaa olla sillan pommitus, niin Migin tehtävä vastaavasti on lentää CAPia samaisen sillan lähellä. Varsinainen iloinen yllätys harvoille valituille on se, että verkon (Novell Netware) kautta voi kuusi pelaajaa lentää samaan aikaan haluamallaan puolella.

Seuraava Falcon-lisä on F-18 Hornet, sillä A-10 on siirretty jäihin odottamaan Falconin maastorutiininen kohentamista. Viimehetken tietojen mukaan Migiin on jo tekeillä päivitys 1.01, joka korjaa kalibroinnin ja pehmentää lentomallia. Betaversio kuulemma on joillekin onnellisille mennytkin, muttei ole yleisessä jakelussa. Pelit-BBS tarkkailee tilannetta.

**Nnirvi**

PC
**Kiintolevy: Falcon 3.0 + 6 Mt**
Testattu: 486/50, SB



### Toteutus
Samaa korkeaa laatua kuin Falcon 3.0:kin. Paitsi joystick-kalibrointi.

### Kynnys
Ehkäpä tämän hetken vaativin sotilaslentosimulaattori.

### Yhteenveto
Kalibrointivaikeuksia lukuunottamatta ensiluokkainen lentosimu.

**Lentosimulaattori**

**89**

# Strike Commander: Tactical Operations

# Villikissasta veroshakaaliin



Hyvä lentokenttä menee tärviölle, sillä autiomaassa ei perunakaan kasva.





Rahalla saa ja F-22:lla pääsee.

Wing Commandereista tuttuun tyyliin Origin julkaisee lisätehtäväpaketin, joka jatkaa Strike Commanderin juonta ja pidentää sankarin pudotustilastoja. Villikissojen taru jatkaa näin omaa elämäänsä ja siinä sivussa shakaalitkin saavat nenänsä jälleen verille.

### Turkkilainen verouudistus

Istanbul uhkaa käydä palkkasotureille hankalaksi paikaksi, sillä Turkin hallitus aikoo julkistaa uuden ankaran veroasetuksen, jota tukemaan se kouluttaa omia pilottejaan. Moiset suunnitelmat eivät tietenkään sovi villikissoille, jotka järjestävät pari hyökkäystä hallituksen joukkojen koulutuskeskuksien kimppuun. Tämä onkin lähtökohtana uudelle juonelle, jonka tiimellyksessä vieraillaan muun muassa Syyriassa ja Irlannissa.

Vuorotellen normaalien tehtävien ja veronehkäisyn kanssa pelaaja johdattelee sankarinsa 21 uuden tehtävän läpi. Myös originaalin lopussa kunniansa kolhinut shakaalijohtaja Prideaux tuntuu hautovan kostoa, eikä yhteenotoilta voida välttyä. Uusien skenaarioiden lisäksi pelaaja tapaa uuden tuttavuuden, israelilaisen Ari Bengazin,joka astuu villikissojen riveihin täydennysmiehenä taistelussa kaatuvan Lylen tilalle.

### Vaikeaa vikurointia

Normaalin sankarinsiirto-ohjelman lisäksi Tactical Operations täydentää pohjapeliään muutamilla lisäominaisuuksilla. Mainostetuin uudistus on uusi "realistinen" lentomalli, jonka ainoaksi vaikutukseksi jää koneen sikamaisen hidas käyttäytyminen. Toinen lentopuolen uudistus on kakkosjoystickin ja jalkapedaalin tukeminen, molemmilla saa ohjattua koneen peräsintä. Myös muutama uusi vastustaja on päässyt mukaan, taistelussa vastaan liihottelevat muun muassa Phantom ja F-117A.

Vähäisemmäksi lisäksi jää General Midi-tuen lisääminen, sillä sen kautta kuunneltuna äänet ovat melko anaalisia. Bugikorjauksen tuloksena originaalissa kuulumattomissa olleet digitoidut efektit heräävät vihdoin eloon.

Ötökkäpuolella itse lisälevy olisi kuitenkin kaivannut viilausta, sillä asennuksen jälkeen ei originaali enää suostu lataamaan tallennuksia, vaan heittää pelaajan tylysti systeemiin. (Konvertointiohjelma löytyy Pelit-BBS:stä).

On jo perinteistä, että Originin Commandereiden lisälevyt ovat alkuperäistä vaikeampia. Tällä kertaa suunnittelijat ovat kuitenkin ampuneet todella pahasti ohi, sillä tehtävät ovat yksinkertaisesti turhauttavan hankalia. Vihollisten ilmestyessä ne yleensä välittömästi ilman turhia lukittumisaikoja alkavat laukoa ohjuksia kuin Vulcan luoteja. Tämän lisäksi ohjuksien karistaminen on tajuttoman vaikeaa, joten ilmataistelut alkavatkin pian tympiä melko vakavasti. Kun pommitustehtävätkin tuntuvat pääasiassa koostuvan lentokenttien tuhoamisesta, nousee kokonaisuus todella hankalaksi paketiksi. Vahinko sinänsä, sillä muuten tehtävät ovat mielenkiintoisia ja uudet skenaariot kiehtovia.

**Tapio Salminen**

**Origin/EOA**
PC
**Tactical Operations vaatii alkuperäisen Strike Commanderin, eikä toimi yksinään.**
**Kiintolevy: Strike + 11 Mt**
Testattu: 486/66, SB Roland

### Toteutus
Tuttua Strike Commanderista.

### Kynnys
Pitkäpinnaisille masokistisia taipumuksia omaaville.

### Yhteenveto
Liiallinen vaikeus vie puhdin muuten hienosta pelistä.

**Lisälevyke**

**82**

# SEAL TEAM

# VIIDAKON MATELIJAT

**(Omistettu MOPO Teamin karskeille sotureille, alokkaille Mäntylahti & Hirabayashi)**

SEALit (Sea, Air, LAnd) ovat Yhdysvaltain laivaston erikoisjoukkoja, jotka koulutetaan itsenäisiin, vihollislinjojen takana tapahtuviin taistelu-, sabotaasi- ja tiedustelutehtäviin. Electronic Artsin SEAL Team keskittyy tämän valioyksikön tehtäviin Vietnamin sodan aikana, ja aitouden takaa se, että osa tehtävistä on poimittu suoraan SEALien historia-arkistoista.

Raaka-Rampot tulevat pettymään, sillä SEAL Team ei ole ammuskelupeli, jossa supersotilaat niittävät vietcongeja kymmenpäisin laumoin, vaan lähinnä sotilassimulaattori neljän sotilaan ryhmän operoinnista vihollislinjojen takana. Hurjalla ammuskelulla ei selvitetä ensimmäistäkään operaatiota, ja muutama kymmen näppäinkomentoa riittää lannistamaan piintyneimmänkin kuolemankylväjän. Tehtävätkin ovat suurimman osan ajasta hidasta mahallaan ryömimistä ja pikselinkyttäämistä.

## Siilit hämärähommissa

SEALit sabotoivat, pelastavat sotavankeja, kidnappaavat tärkeitä sissivirkamiehiä, väijyttävät ja tiedustelevat. Pelaaja ottaa ryhmän kärkimiehen (point man) paikan ja on vastuussa muun muassa muodostelmasta, aseiden tuliasennosta ja radioyhteyksistä tulitukiyksiköihin. Kärkimies myös varoittaa ryhmäänsä löytämistään ansoista.

Pelin 80 tehtävää pelataan läpi lineaarisena kampanjana, ja tehtävien myötä myös niihin osallistuneiden sotilaiden taidot karttuvat. Kun kärkimies kuolee, kampanja pannaan ruumissäkkiin ja lähetetään kotomaan multiin haudattavaksi. Kaikki tehtävät saa pelata läpi myös harjoitustehtävinä, mikä on minusta vähän nössöä. Nössöt voivat myös virittää peliin kuolemattoman kärkimiehen, kertalaakista tippuvat viholliset sun muuta haastetta pienentävää.

## Kyborgi-SEALeja?

Kärkimieskuvakulmassa maasto nähdään kärkimiehen silmin (aika loogista, itse asiassa). Enpä tienytkään että jo Vietnamissa saatiin HUD-näyttö mahtumaan pääkoppaan: ruudussa näkyy ihan kuin elektronisesti paitsi suunnistusdata myös targetointi- ja identifiointilaatikko, jossa kerrotaan maalin tyyppi ja matka siihen. Minkäännnäköisiä toimintapelitaitoja ei juuri tarvita: kärkimies ampuu ja heittää kranaatit kohti lukittua vihollista ja osuminen riippuu kyseisen herran kyvyistä. Muita miehiä ohjaa tietokone, eikä pelaaja voi vaikuttaa edes siihen mitä asetta he käyttävät.

Toinen käyttökelpoinen näkymä on ryhmänäkymä, jolloin kamera näyttää yläviistosta koko ryhmän. Näkymää kannattaa käyttää hiipimisessä kasviston läpi, ja koska sitä voi vapaasti kieputtaa, myös ympäristön tarkkailussa. Halutessaan voi näkymän vaihtaa myös tulitukiryhmiin tai lukittuun vihollliseen.

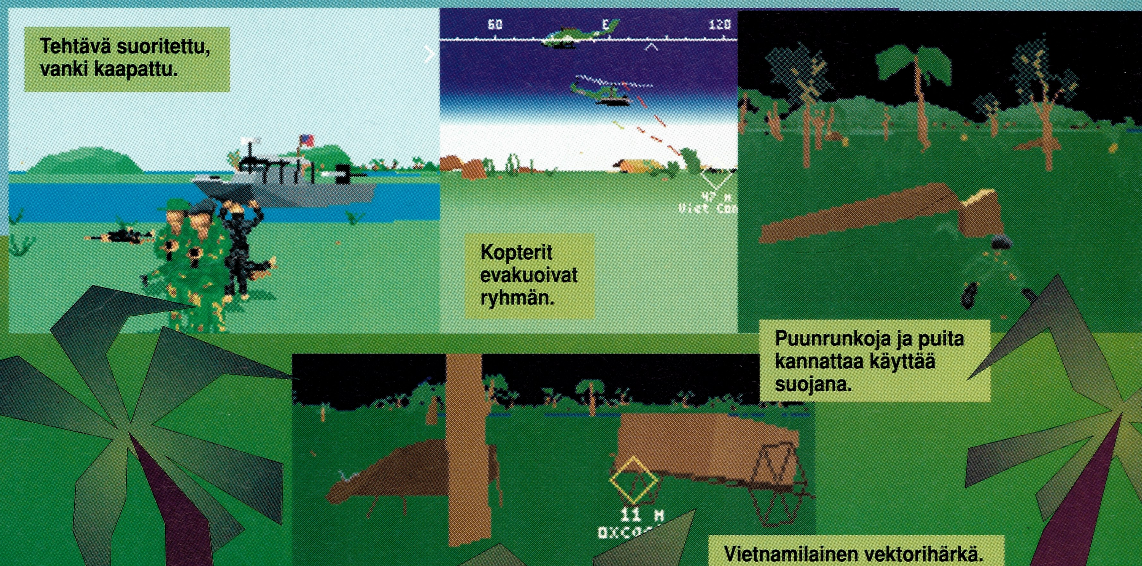
Kolmas tärkeä näyttö on reaaliaikainen kartta, jota joutuu käyttämään paljon, koska melkoinen osa käskyistä voidaan antaa vain sen kautta. Karttaa voi zoomata, mutta ei vierittää.

## "Ei jäädä tuleen makaamaan"

Piilossa pysyminen on enemmän kuin tärkeää. Ryhmä voi edetä hitaasti joko ryömimällä tai kyyryssä ja piiloutua puiden ja kasvien taakse (mutta huolehtia siitä, etteivät osu kasveihin, jolloin rahina saattaa paljastaa heidät). Hätätapauksessa he voivat pyrähtää juoksuun tai heittäytyä pois kohtitulevan kranaatin tieltä. Eri muodostelmilla on tärkeä osuus: toiset maksimoivat turvallisuuden, toiset vähentävät ryhmän näkyvyyttä.

Vietcongin sissien ja Pohjois-Vietnamin armeijan lisäksi saattaa tähtäimen eteen ilmestyä siviilejä tai vangittuja jenkkejä, joita luonnollisestikaan ei saa ampua. Siviilit on värikoodattu sinisiksi, mikä ei ole järin luonnonmukaista, mutta ainakin vähentää siviiliuhreja. Viholliset tuntuvat käyttäytyvän melko loogisesti, joskin Vietnamille tyypillisiä puissa kyttääviä salaampuja ei valitettavasti ole.

Yksi SEALien tärkeimmistä prioriteeteista on tiedustelu, joten kaikkea vietnamia puhuvaa ei suinkaan kannata tappaa vaan vangita. Viholliset yleensä antautuvat, jos onnistuu pääsemään heidän viereensä, ja ruumiistakin löytyy dokumentteja. Lineaarisesta kampanjasta johtuen informaatiosta tosin ei ole muuta hyötyä kuin pistetilin




Tehtävä suoritettu, vanki kaapattu.

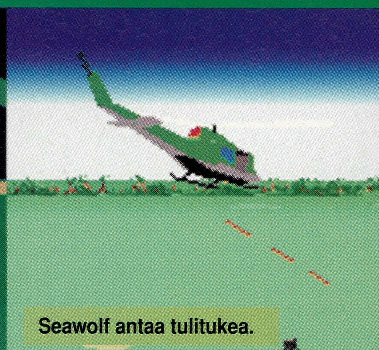
Kopterit evakuoivat ryhmän.

Puunrunkoja ja puita kannattaa käyttää suojana.

Vietnamilainen vektorihärkä.



Käskyt välittyvät käsimerkeillä. Kylä näyttäisi rauhalliselta, mutta se on kyllä illuusio. Huomaa lentosimumainen näkymä.


Seawolf antaa tulitukea.



Eliminoidut viholliset kannattaa aina tutkia.

karttuminen.

Ryhmänsä saa jaettua kahteen tai jopa kolmeen osaan, jolloin ne voivat esimerkiksi huolehtia harhautuksesta tai antaa suojatulta kärkimiehen sijoittaessa räjähteitä bunkkerin kylkeen. Myös helikoptereilta, lentokoneilta ja jokiveneeltä saa tilattua tulitukea tiukan tilanteen tullen. Ei kannata kuitenkaan notkua ihan lähellä, sillä harhaluodit saattavat sataa omaankin niskaan. Veneet ja helikopterit huolehtivat myös ryhmän kotiinkuljettamisesta.

## Bittiviidakko

SEAL Team yhdistää bittikarttamiehiä vektoritaustoihin. Miehet onkin animoitu ihan näppärästi, mutta sen sijaan Vietnamin viidakoiden siirtäminen kuvaputkelle ei ole oikein onnistunut, sillä maasto on littanaa ja kasvillisuutta on liian vähän. Vaikka maasto lieneekin enemmän viitteellistä, tuntuu kuitenkin siltä kun makaisi aukealla paikalla luoteja houkuttelemassa. Ilmassa tosin lentelee pikku pikseleitä hyönteisinä ja lintuina viidakkotunnelmaa lisäämässä. Hukattuihin mahdollisuuksiin kuuluu se, ettei lintuja ole käytetty varoittamaan väijyvistä vihollisista.

Äänipuoli kuitenkin on varsin tehokasta. Helikopterit ovat vähän vaimeita, mutta muuten peli vilisee digitoituja efektejä, joskin räjähdykset ja omien aseiden äänet ovat vähän vähemmän onnistuneita. Radioviestit, huudot ja sissien metelöinti on samplattu ja kokonaisuus on ihan tunnelmaa luova. Pelaaminen sujuu parhaiten unohtamalla joystickin ja hyödyntämällä hiirtä ja näppäimistöä.

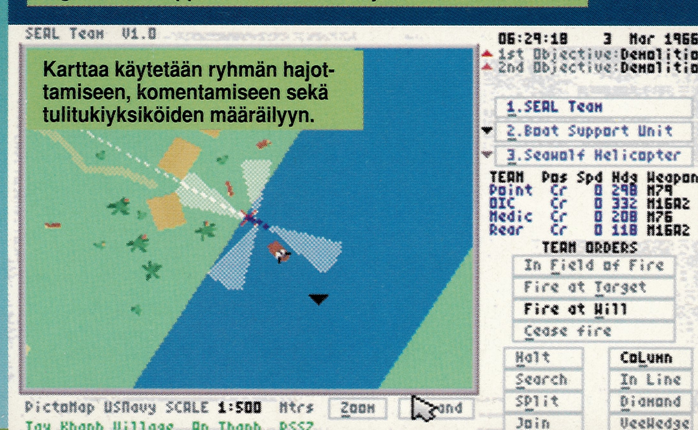
Internetissä aito jenkkisotilas analysoi taannoin SEAL Teamia ja varsinkin sen aseita. Hänen mielestään kranaatit ovat liian heikkoja, ja M-16:n pysäytysvoima on alimitoitettu. Aseet jumittuvat myös liian helposti ja kevyiden konekiväärien ylikuumenemista ei ole huomioitu. Sillai. Plussaa ropisi oikeiden taktiikoiden toimivuudesta myös SEALissa. Hän toivoi myös, että kaatuneiden sissien aseita ja ammuksia olisi voinut käyttää, mistä olen samaa mieltä. Miksi muuten raahata viidakossa Kalashnikovia, jollei ilmaisammuksien toivossa?

Eurooppaan tuodusta versiosta mitä ilmeisimmin puuttuu yksi kappale kirjoja, sillä manuaali ei edes kerro keitä SEALit ovat, ja lisäksi se vilisee copyrightviittauksia Kevin Dockeryn SEALs in action -nimiseen kirjaan. Manuaali on muutenkin huononpuoleinen, aseiden kantomatkoja ei kerrota ja esimerkiksi vankienoton joutuu keksimään yrityksen ja erehdyksen kautta. (Se onnistuu, kun pääsee tarpeeksi lähelle, jolloin vihollinen nostaa tassut pystyyn. Search-komennolla SEAL sitten tekee hänestä vangin).

Ensimmäisenä sotilassimulaattorina SEAL Teamissa on puutteensa, mutta kyllä sen realismi pieksee sekä Airborne Rangerin sekä Special Forcesin, ja siinä piileekin pelin viehätys. SEAL Team jäänee enemmän sotimisen taktiikasta kuin ammuskelusta kiinnostuneiden kulttipeliksi. Hyvinkin tutustumisen arvoinen peli, jos aihealue kiinnostaa.

**Nnirvi**


Light SEAL Support Craft kiidättää ryhmän tehtäväänsä.



Karttaa käytetään ryhmän hajottamiseen, komentamiseen sekä tulitukiyksiköiden määräilyyn.



Nyt on piru merrassa! SEALit on havaittu ja Vietcong kiiruhtaa paikalle.

**Electronic Arts**
**PC**
**Näyttö: VGA**
**Ääni: Sound Blaster, AdLib, Roland**
**Ohjaus: J, H, N**
**Kiintolevy: 3,8 Mt**
**Muuta: 486SX tai nopeampi, 1 Mt EMS, Smartdrive**
**Testattu: 486/50, SB**




### Toteutus
Vektoriviidakko ei vakuuta, hyvät äänet. Ihan joustava pelatakin.

### Kynnys
Lentosimulaattorin luokkaa, hengissäpysyminen usein vielä vaikeampaakin.

### Yhteenveto
Ensimmäinen kelvollinen sotilassimulaattori. Parantamisen varaa on, toivottavasti jatkoa seuraa.

**Sotilassimulaattori**

**82**

# Warlords II

●● Örkkien lahtaamista, miekkaa ja magiaa ties monennenko kerran. Pitäisikö tästä muka innostua? No pitää.




# Sotaherrat hippasilla

SSG on tullut tutuksi laadukkaista strategiapeleistään, jotka ovat yleensä käsitelleet toista maailmansotaa. Fantasia-aiheinen Warlords julkaistiin pari vuotta sitten kuin varkain, ja jäi vain harvojen nauttimaksi kulttiklassikoksi, toivottavasti osa II sitten saa ansaitsemansa suosion.

## Lahtaajan persoonallisuus

Sotaherrojen toinen kohtaaminen on perusidealtaan varsin yksinkertainen fantasiamaailmaan sijoittuva kevyt strategiapeli. Ainoa tavoite on vallata mahdollisimman paljon kaupunkeja ja tuhota kaikki vastustajat. Tätä varten pelaajalla on aluksi yksi sankari ja vaihteleva joukko sotilaita ja hirviöitä. Sopivasti roolipelimäisiä elementtejä sekä erilaisia pikkujippoja lisäämällä peliin on saatu monipuolisuutta sekä mukavasti tasapaino reippaan mäiskimisen ja älynystyröiden hieromisen välille.

Enimmillään mukana on kahdeksan pelaajaa, jotka voivat olla joko ihmisten tai tietokoneen hallinnassa. Positiivista on se, että tietokonevastustajillakin voi olla oma persoonallisuutensa sekä melkein miekanruoasta lähes mahdottomaan valittavissa oleva vaikeustaso. Keinopersoonallisuus on mainitsemisen arvoinen juttu, koska usein tietokonevastustajia leimaava mielikuvituksettomuus loistaa poissaolollaan. Näillä sotaherroilla on kaikilla omat pakkomielteensä: yksi on raivohullu joka polttaa kaiken kun taas toinen saattaa olla perso rahalle. Löytyypä joukosta muutama vanha tuttukin, esimerkkinä vaikka Ethel the Unready!

## Brave, brave Sir Robin...

Sotajoukkojen lisäksi pelaajan sankarihahmot vaikuttavat huomattavasti pelin etenemiseen, armeijoiden johtajina toimivat sankarit kun voivat roolipelimäisesti kehittyä ja etsiä erilaisia hyödyllisiä taikakaluja. Kaikki luonnollisesti maksaa rahaa ja alussa saatavilla olevilla joukoilla ei pitkään riehuta. Armeijatyyppejä on mukavan paljon ja ominaisuudetkin vaihtelevat riittävästi, niin ettei ole aivan samantekevää hyökkääkö örkkilaumalla vai lohikäärmeillä ratsastaen. Monella yksiköllä on erkoisbonuksia, ja ideana on niitä hyödyntämällä kohottaa omat erikoisbonukset maksimiinsa ja eliminoida vastustajan etubonukset. Esimerkiksi katapultti armeijan mukana eliminoi kaupunkeja puolustavilta yksiköiltä niiden +2-puolustusbonuksen.

Yksinkertaista diplomatiaakin on mukana: kilpailevien sotalordien kanssa voi elää sodassa tai rauhassa. Ei ole reilua käydä ystävällisen naapurin kimppuun ennen kuin on kohteliaasti ilmoittanut aikeistaan. Epäreilulle selkään puukottajalle voi nopeasti käydä niin, että kaikki muut päästävät yhteistuumin lieron päiviltä. Päättömällä tuhoamisella ja poltetun maan taktiikalla voi olla varma, että suosio laskee.

Vaihtelun vuoksi mukana on valmiiden karttojen lisäksi varsin hyvä karttageneraattori, joka osaa tehdä yllättävän viisaita karttoja toivomusten mukaan. Tutkimusmatkailijoita varten on myös mahdollisuus alussa täysin tuntemattomaan maailmaan, jolloin aikaa kuluu maaston kartoittamisessa. Muita mukavia pikkuideoita pelissä on lukuisasti, joten alussa yksinkertainen peli kasvaa taitojen karttuessa.

## Balladi kuolleille sankareille

Strategiapeleissä näkee harvoin näin tarkkaa ja siistiä grafiikkaa. Musiikki sopii hyvin aiheeseen ja vaihtelee toiminnan mukaan, itse en kyllästynyt joskus kauniisiinkin kappaleisiin kertaakaan. Digitoituja kommentteja kuuluu



Warlordsin hiirivetoinen käyttöliittymä on niin yksinkertainen, ettei manuaalia välttämättä edes tarvitse.

suurten voittojen tai nolojen tappioiden höysteeksi. Erikoismaininnan peli ansaitsee harvinaisen monipuolisesta äänikorttituesta.

Yritin löytää pelistä jotain narisemisen aihetta, mutta on vaikea soimata näin hyvin toimivaa kokonaisuutta. Oikeastaan ainoa asia, joka pääsi häiritsemään, ovat pitkät miettimisajat jos kaikki seitsemän vastustajaa ovat tietokoneen ohjauksessa. Yhteen peliin saattaa muutenkin mennä aikaa tuntikaupalla. Jäin myös hieman kaipaamaan mahdollisuutta modeemipeliin.

Warlords II on mainio esimerkki siitä miten vanha soppa saadaan maistumaan sopivia mausteita lisäämällä. Peli toimii hienosti, koska tekijät ovat keskittyneet pelattavuuteen ilman turhia kuorrutuksia. Valitettavan harvinaista herkkua nykyään.

**Kaj Laaksonen**

**SSG**

PC
**Näyttö: VGA**
**Ääni: Adlib, Adlib Gold, Sound Blaster, SB Pro, SB 16, PAS, PAS16, Roland, General MIDI**
**Ohjaus: N, H**
**Laitevaatimukset: 386, 2 Mt**
**Kiintolevy: 5 Mt**
Testattu: 486/33, VGA, Sound Blaster, General MIDI

## Toteutus
Siistiä, tarkkaresoluutioista grafiikkaa ja kaunista tunnelmamusiikkia. Käyttöliittymä on selkeä ja muokattavissa tarpeen mukaan.

## Kynnys
Perusidean oppii helposti mutta monien pikkutoimintojen hallinta onnistuu vasta muutaman pelin jälkeen.

## Yhteenveto
Vangitseva kevyt strategiapeli, joka sopii myös mainiosti alan raskaampia esimerkkejä kavahtaville. Pelattavaa on pitkäksi aikaa.

**Strategiapeli**

**91**




# Wampyrstein 3D




Kirjailija Bram Stokerin 1800-luvun lopulla kirjoittama alan perusteos Dracula nousi Francis Ford Coppolan ohjaaman elokuvan myötä uuteen arvostukseen. Tätä buumia pitää tietysti hyödyntää, vaikka sitten vähän myöhäänkin.

Apognesis... Psygnosis otti kirjasta Jonathan Harkerin ja kolme osiota, hautausmaan, Carfaxin luostarin ja Draculan linnan, ripotteli ne täyteen tuhottavia hautoja ja synnytti, yllättävää kyllä, Wolfenstein 3D:tä muistuttavan pelin, jonka päämäärä on vapauttaa maailma Draculasta.

Haudat ovat täynnä Draculan synnyinmaan Transsilvanian hiekkaa ja käytännössä tuottavat hirviöitä. Haudat on tuhottava ehtoollisleivillä, jotta itse Dracula saadaan hätistettyä esiin. Tasoja on kolme, joista jokaisella on hautoja noin viidestäkymmenestä yli seitsemäänkymmeneen. Kun kaikki haudat tasolla on tuhottu, kohdataan itse Dracula ensin nuorena Vlad Seivästäjänä, sitten viktoriaanisena herrasmiehenä ja viimeksi vanhimmassa olomuodossaan.

Liikkuminen tapahtuu Wolfensteinin ja Underworldien tyyliin vapaasti scrollaavassa kolmiulotteisessa maisemassa. Hirvöitä vastaan Harkerilla on hopealuoteja ampuva revolveri sekä tikari. Sieltä täältä löytyy lisää ehtoollisleipiä, hopealuoteja ja ruokaa, mutta ei missään tapauksessa loputtomiin. Ja siinä vaiheessa kun ehtoollisleivät ovat loppu, meinaa tulla itku. Ruoasta ja viinistä saa lisää energiaa, jonka kuluminen näkyy yläreunan pylväänä.

Esineitä käytetään ja ovia avataan poimimalla ne oikealla oikealla hiirennapilla, mistä seuraa vaikeuksia, koska sillä myös laukaistaan ase. Eli jos ei ole tarpeeksi lähellä lattialla olevaa esinettä tai ovi päättää olla reagoimatta, yksi kallisarvoinen hopealuoti menee taas hukkaan. Kannattaa siis pitää tikaria vakioaseena.

Dracula ei kuitenkaan ole pelkkää ampumista. Mukaan on mahdutettu myös aivojen rassaamista teleporttien, etsittävien avainten, lattialaattojen ja seinänappien muodossa. Automaattikartoitusta peli ei tunne (vaikka syytä olisikin), eivätkä Harkerin ominaisuudet kehity pelin kuluessa.

Grafiikka on kelvollista, joskin pikselöityy pahasti lähietäisyyksillä. Äänet koostuvat askelista, murahduksista, ihmissuden ulvonnasta ja aseen paukkeesta. Enpä ole edes varma, ovatko ne digitoituja. Musa taustalla soi sen kummempaa häiritsemättä.

Jokin kumma vetovoima pelissä kuitenkin on. Vaikka kuolema tuleekin helposti hirviöitten rynnistäessä päälle hurjana laumana, tulee haudan tuhoamista yritettyä yhä uudelleen ja uudelleen. Joistakin haudoista nousee hirviöitä hitaanpuoleisesti ja haudan tuhoaminen on helppoa, mutta jotkut suoltavat ihmissusia ja luurankoja niin valtavaa vauhtia, että lauman läpi haudalle rynniminen vaatii hirviöiden karsimista tiukalla kädellä. Jos kaikista haudoista nousisi pövvöjä turbovauhtia, pelistä tulisikin pian yhtä tuskaa, mutta vaihtelu pitää mielenkiintoa yllä.

Wolfensteinin kopiointi lisenssipelien ikiaikaisen kirouksen, tasohyppely-ammuskelun, asemesta on piristävää, eikä Dracula ole lainkaan hullumpi pikku peli. Ongelma onkin lähinnä siinä, että liki identtisiä pelejä löytyy sharewarena, jolloin hinta on melkoisesti edullisempi.

**Tuija Linden**

**Psygnosis**

PC
**Näyttö: VGA**
**Ääni: AdLib, Sound Blaster, Roland LAPC-1, MT-32, SCC1**
**Ohjaus: H**
**Kiintolevy: 1,5 Mt**
Testattu: 486/33, VGA, Sound Blaster 16 ASP



## Toteutus
Juohevaa ja nopeaa 3D-grafiikkaa.

## Kynnys
Ohjaus vaatii totuttelua, mutta jos Wolfenstein tai Underworld on tuttu, ongelmia ei tule.

## Yhteenveto
Tiukasti otteessaan pitävää ammuskelua ja ongelmien ratkomista.

**Strateginen ampumapeli**

**82**

BRAM STOKER'S
Dracula

# QWAK

## Munakasta menoa



Halpapelit jylläävät Englannin myyntilistoilla. Team 17:n originaali halpapeli on Qwak, bubblebobblemainen söpöhyppely, jossa kaksi ankkaa käy kulta- ja suklaamunilla taistoon maailman pahuutta vastaan.

Pelissä on kahdeksan maailmaa ja jokaisessa niistä kymmenen kuvaruudullista pelattavaa. Jokaisessa ruudussa on muutama avain, jotka on kerättävä exitien avaamiseksi. Lisäksi ruutu on pullollaan erilaisia hedelmiä ja herkkuja, timantteja ja kykypalikoita, joita tietysti kerätään sekä pisteiden että parempien munien ja lisäsuojan toivossa.

Jokaisessa ruudussa mellastaa joukkio vihollisolentoja, joita voi eliminoida munia viskomalla. Koko kenttää ei ole pakko puhdistaa herhiläisistä: peli jopa jakaa ylimääräisiä bonuksia sikäli kun kentän pystyy selvittämään ilman väkivaltaa vihollisia vältellen.

Tavallisten vaiheiden lisäksi pelissä on haastekenttiä, joissa päämäärä on kerätä mahdollisimman paljon herkkuja ennen kuin aika umpeutuu. Viimeisenä ruutuna ennen seuraavaan maailmaan siirtymistä on vartijakenttä, jossa asustaa muutama isohko vihollinen. Nämä erikoiskentät ovat valitettavasti turhan samanlaisia verrattuna muuhun peliin.

Kaksinpelinä Qwak on parhaimmillaan. Peli jakaa yhteisyritystä piristämään muutamia lisukkeita. Joissakin ruuduissa munat pökerryttävät toisen ankan hetkeksi, joissakin on kilpailuelementti, joissakin molempien täytyy toimia rauhaa rakastavasti.



Qwak varmasti purista viimeisiä irti Amigasta, mutta on toisaalta tuttua Team 17 -laatua. Vaikka pelihahmot ovatkin jopa liian pieniä, peli on silti selkeä, silmä- ja korvaystävällinen. Pelin ruudut kussakin maailmassa tulevat satunnaisessa järjestyksessä, mikä on hyvä ajatus.

Esikuviinsa verrattuna Qwak maistuu varsinkin yksinpelinä liian simppeliltä. Bonusjärjestelmä ei liiemmin yllätyksiä jaa, ensimmäiset tusina kenttää voi pyyhältää läpi puolihuolimattomasti roiskaisten. Kerää avaimet ja hyppää exittiin. Hoh hoijaa.

Myöhemmin kenttien vaikeutuessa täytyy keksiä sujuvin reitti ruudun ratkaisemiseksi, muutoin äkkikuolemat yllättävät. Pienet puzzlet piristävät sopivasti tunnelmaa. Lisäksi kuvaruudun yläreunasta toisinaan satavat piikkikuulat pitävät vaistot valppaina.

Halpapeliksi Qwak on yllättävänkin hyvä ja takaa taatusti hilpeitä hetkiä kaksinpelaajille. Kukaan tuskin tästä pelistä joutuu hurmioon, mutta kaupan hyllyltä löytyy tuplahinnalla moninverroin surkeampia peliksi kutsuttuja itsensäkidutuskeinoja. Qwak sentään viihdyttää.

**JTurunen**

**Team 17**
Amiga 1 Mt
Testattu:Amiga 500

### Toteutus
Yksinkertainen, mutta selkeä ja huoliteltu.

### Kynnys
Erittäin helpot ensimmäiset kentät ja vielä helpompi perusidea. Jos joku ei ensiyrittämällä selvitä muutamaa kenttää, niin kumma on.

### Yhteenveto
Väkisinkin liian simppeli varsinkin yksinpelinä, toisaalta ennen julkaisemattomaksi halpapeliksi erinomainen. Osta ja nauti yhdessä kaverin kera.

**Tasohyppely**

**78**




# Be Blob A Lula

Joskus eteen kopsahtaa peli joka vie ihanan nostalgisesti jonnekin menneisyyden hämäriin. Coren Blob on tällainen peli. Pitäisiköhän C64 taas kaivaa kaapista esille? Blob on pomppiva pallo, jonka avaruusalus on tuhoutunut ja lastina olleet pikku baby-blobletit ovat singahtaneet universumin viiteenkymmeneen eri kenttään. Kaikki pikkupallerot täytyy tietysti pelastaa ja samalla kerätä avaruusaluksen palasia ja polttoainesäiliöitä, jotta kotimatka onnistuisi.

Pelaajan tarkoitus on pomputella Blobia avaruudessa leijuvilla tasoilla ja lopulta edetä EXIT-laatalle. Kuvakulma on suoraan ylhäältä päin ja palloa ohjataan luonnollisesti ilotikun liikkeillä. Tulitusnäppäimellä voi säädellä pallon kimmoisuutta eli sitä kuinka korkealle se pomppii. Blob voi edetä mihin suuntaan tahansa, siis sekä sivuille että ylös- ja alaspäin.

Tasot ovat melkoisen pieniä ja usein etäällä toisistaan. Jos sellaisen ohi hyppää, pallo useimmiten hukkuu avaruuteen, joten tikun kanssa joutuu siis olemaan melkoisen tarkkana. Joskus putoavan pallon ehtii ohjata jollekin alemmista tasoista, tosin tälli vie tällöin osan Blobin energiasta.

Jokaisessa kentässä on yleensä jokin ongelma tai tehtävä, joka täytyy ensin keksiä ja sitten selvittää. Yksinkertaisimmillaan jostakin pitää löytää vipu, joka tuo EXIT-laatan näkyville. Tietysti kaikki blobletit ja avaruusaluksen osaset on samalla löydettävä.

Kaikki laatat eivät suinkaan ole samanlaisia, osa rikkoutuu parin pompun jälkeen, osa lähtee liikkumaan ja osa sinkauttaa Blobin korkealle yläilmoihin. Välkkyvät tiilet huiskauttavat pallon kokonaan toisaalle kyseistä kenttää ja tietty tiili antaa Blobille levitaation lahjat hetkeksi. Kaiken kaikkiaan laattoja on yli kaksikymmentä erilaista.

Viimeinen naula pelaajaparan ark-

kuun ovat tasoilla hyörivät avaruusoliot, jotka pökkivät ja tökkivät Blobbia kunnes henki menee tai pomppu lipeää laatan ohi. Onneksi kiusantekijöitä voi eliminoida hyppimällä niiden niskaan. Silti laserpyssy ei olisi ollut pahitteeksi.
Huhun mukaan pelin ohjelmoinut Jonathan Hilliard kiikutti pelin Corelle työpaikan toivossa. Core kuitenkin innostui niin paljon Blobista, että päätti julkaista pelin lähestulkoon sellaisenaan. Ymmärrän Coren innostuksen, koska minäkin innostuin pelistä aluksi: grafiikka on selkeää ja toimivaa ja peli vaikea, mutta mukaansa tempaava. Seuraava salasanatiili täytyy löytää ennen kuin virtanappula naksahtaa.
Pikku hiljaa innostus kuitenkin laantuu; uudet kentät tuovat kyllä uusia tiiliä pelaajan riesaksi, mutta loppujen lopuksi vaihtelua ei ole tarpeeksi. Peli olisi varmasti ollut aikoinaan C64-klassikko, mutta Amiga-peliin olisi voinut upottaa enemmänkin aineksia. Esimerkiksi bonusvaihe ei poikkea muusta pelistä käytännössä ollenkaan. Lisäksi peli on alituista äkkikuolemaa, mitä ei voi tänä päivänä pitää hyvän pelin tunnusmerkkinä.
Blob olisi mitä ideaalisin halpapelijulkaisu jo senkin takia, ettei Core ole peliin liiemmin rahaisia resurssejaan sijoittanut. Täysihintaisena en uskalla suositella peliä muille kuin tarkkaa ilotikkukättä vaativan taitopelin ystäville.

JTurunen

Core
Amiga 1 Mt
Testattu: Amiga 500

### Toteutus
Yksinkertainen, mutta selkeä ja erittäin hyvin tarkoituksensa ajava grafiikka. Äänet ja musiikki peliin sopivat.

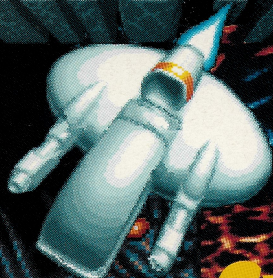
### Kynnys
Peli ei sovi aloittelijoille ja tahmasormille. Äkkikuolemat taajassa. Salasana joka viidennen kentän jälkeen.

### Yhteenveto
Simppeli mutta mukaansatempaava taitopeli. Halpapeliksi luotu, silti täysihintaisena julkaistu.

**Tasohyppely**




# Blastar





## Sykkivää jytinää

Hyvät perusshoot'em upit Amigalla ovat loppujen lopuksi harvassa. Tasohyppelyboomi on nostanut tasohyppelyjen tasoa, mutta viime aikojen perusräiskinnät ovat olleet jokseenkin tahmaisia. Blastar on Coren yritys pelastaa räiskinnän ystävien syksy.

Mitään ihmeellistä tarinaa ei Blastariin ole (onneksi) viitsitty väsätä, joten maailman pelastamisesta on jälleen kyse. Blastar-aluksella käydään uhkaavan avaruussaariston kimppuun. Pareittain vastaan tulevia saaria on kuusi, ja lisäksi sinne tänne on ripoteltu erilaisia väli-, sivu- ja bonusvaiheita. Pelattavaa on siis melkoisesti.

Alusta kontrolloidaan Asteroids-tyyliin: tikku eteenpäin nopeuttaa aluksen vauhtia ja sivusuunnat pyörittävät alusta ympäri. Vaihtoehtoisessa kontrollitavassa on mahdollista myös peruuttaa vetämällä tikkua taaksepäin. Vieritys tapahtuu kaikkiin ilmansuuntiin. Saarien pinnalla on maakohteita, jotka on tuhottava ennen kuin seuraavaan vaiheeseen pääsee. Tuhotut viholliset pudottavat ikoneja, joiden ylitse lentämällä saa muun muassa rahaa, lisäenergiaa, lisäelämiä ja jopa jatkoyrityksiä.

Saarten välillä asustavat loppuhirviöt. Niiden eliminoimisen jälkeen on kaupassa käynnin ja parempien aseiden oston vuoro. Asejärjestelmiä on kahdeksan erilaista ja niistä kolme voi olla yhtä aikaa aktivoituna. Myös nopeutta voi ostaa lisää, samoin vaikkapa lisäelämiä.

Tavanomaiset sivuttain ja vertikaalisesti vierittyvät lisävaiheet tuovat pelin vaihtelua. Esimerkiksi maakohteen posauttamisen jälkeen saattaa paljastua aukko, johon sukeltamalla päästään vasemmalta oikealle vierittyvään luolaan. Näissä vaiheissa kontrollit ovat perinteiset: alus liikkuu ilotikun määräämään suuntaan.

Aluksi peli tuntuu melko vaikealta, viholliset vaivaavat, eikä maakohteita meinaa löytää millään. Kuvaruudun alaruudussa oleva tutka on käytännössä melko hyödytön. Kontrollit vaativat hetken totuttelun, perusaseessa ei ole kehumista ja ensimmäinen loppuhirviö on tylsä. Jostain kumman syystä peli yhtäkkiä alkaa kuitenkin maittaa, paremmat aseet parantavat pelattavuutta ja loppuhirviöt muuttuvat persoonallisemmiksi.

Blastar on paikoin graafisesti vaikuttava, esimerkiksi toisen vaiheen sykkivä taustalima on mainiosti toteutettu. Myös Warp Gaten parallaksiefekti on upean näköinen. Toisaalta pelin lisävaiheet olisivat varmasti olleet sujuvampia ja nopeampia ilman turhia parallaksiviritelmiä. Äänifekktit ovat pateettisen surkeat.

Kaikki eivät pidä shoot'em upeista, eikä Blastar varmaastikaan tuo lajityypille uusia ystäviä. Joskus räiskintäpelissäkin voitaisiin murtaa toimintapelejä rassaava rakenne, jossa vaiheet tulevat joka pelikerta aina ja iankaikkisesti samassa järjestyksessä. Esimerkiksi rahankeruumissiot jo selvitetyille tasoille tai vapaampi reitinvalinta olisivat taatusti piristäneet tätäkin peliä.

Blastarissa on vaihtelua enemmän kuin Amiga-shoot'em upeissa yleensä, minkä takia sen parissa viihtyy. Mukava välipala ennen kohuttua Uridium 2:sta.

JTurunen

Core Design
Kaikki Amigat 1 Mt
Huomioi sekä lisälevyaseman että Sega-ohjaimen
Testattu: Amiga 500

### Toteutus
Parhaimmillaan erittäin vaikuttava teknisesti, toisaalta osa lisävaiheista keskinkertaisia, hitaahkoja, törmäysarviointikin ko. tasoilla arvelutava. Musiikki puuduttaa, äänifekktit mitättömät.

### Kynnys
Asteroids-kokemus on eduksi Blastar-pilotiksi aikovalle. Alku hankala. Kaksi vaikeustasoa ja kontrollitapaa. Ehkäpä kokeneelle räiskijälle pikkuisen liian helppo.

### Yhteenveto
Loppujen lopuksi pidin Blastarista, mutta minä olenkin shoot'em up -fani. Jos et malta odottaa Uridium II:sta tai sitäsuomenlahjamaailmalleasteroids-kloonia (eli Stardustia) niin kokeile tätä.

**Shoot'em up**



Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition

# DARK·SUN

## The Shattered Lands

# UUSI NOUSU

Shattered Landsin aavikot ovat Drajn kaupungin rautakouran alla. Hallitsijalla on ehdoton valta ja niskuroijat joutuvat orjiksi, mutta pinnan alla elää unelma vapaudesta. Orjat alkavat liikehtiä entisiä isäntiään vastaan ja tulevan sodan varjo leijuu maan yllä.

Drajn kaupunkia ympäröi loputtoman tuntuinen autiomaa, jossa ainoat sivistyksen linnakkeet ovat karanneiden orjien muodostamat kyläyhteisöt.

### Aavikon kansa

Pelaajaporukka aloittaa seikkailunsa orjina, jotka viihdyttävät Drajn ylimystöä verisellä gladiaattoriareenalla. Mutta ihmisen mieli halajaa vapautta ja ennen pitkää pako onnistuukin.

Pikku hiljaa selviää pelin juoni. Drajn johto on nimittäin kyllästynyt karkaileviin orjiin ja kokoaa armeijaa, jonka tarkoituksena on pyyhkiä orjayhteisöt olemattomiin kertalaakilla. Yksinäisillä kylillä ei ole mahdollisuuttakaan selviytyä, mutta entä jos ne yhdistyisivät...?

### Systeeminä säästö-Ultima

Pelisysteemiltään Dark Sun on kuin kutistettu Ultima 7. Kuvakulma on sama ja kaikki tarpeellinen toiminta käydään pelialueella. Lisäksi tapahtumat ovat pääosin reaaliaikaisia (eli muut olennot liikkuvat, etenipä oma ryhmä tahi ei). Lääniä kyllä löytyy, mutta yhtenäisen pelialueen asemasta Dark Sun on jaettu useampiin isoihin ruutuihin. Ratkaisu on varsin koneystävällinen kiintolevyn rutistessa vain aluetta vaihdettaessa. Vastaavasti sitten kullakin maastoalueella ei tarvitse levynsahauksesta kärsiä (kunhan kytkee Smartdriven päälle).



Tulipallon heitto käynnissä. Dark Sunissa sekä vaikutusalue että sen piiriin kuuluvat näkyvät hyvin.

Itse pelaaminen käy kätevästi hiirellä. Pikavalintanäppäimiä toki on ja niillä saa hoidettua tiettyjä asioita huomattavasti hiirtä notkeammin. Hiiren kakkoskorvalla valitaan pelin toimintakursori, joita on neljä: mene, lyö, ammu ja katso. Mene-komennon saatuaan ryhmä lähtee kohti määränpäätä asemaansa ja U7:n lailla etsii itse tiensä sinne, jos välillä on esteitä, ja vieläpä poikkeuksellisen hyvällä algoritmilla. Lyönnillä tai ammunnalla tietysti aloitetaan taistelu ja katsomista käytetään esineiden tarkkailun lisäksi myös keskustelun aloittamiseen. Oikealla hiirennapilla saa esineistä pikku tietopaketin ja pääsee käsiksi mahdollisiin taikavoimiin.

Pikavalintanäppäimistä ehdottomasti käyttökelpoisin on yleisluontoinen maastokartta. Nopea liikkuminen paikasta toiseen tapahtuu näppärästi siten, että valitsee kohdealueen maastokartasta, ja antaa porukan itse vaeltaa sinne. Kun animoinnin on kytkenyt pois, pelaaminen on sutjakkaa.

Keskustelu on näennäisen yksinkertaista, mutta pitää sisällään yllättävän paljon tekstiä ja on melkoisen tärkeä osa pelistä. Jutustelu sentään käydään kokonaisilla lauseilla, ei avainsanoilla, joten kultalaatikkojen yes-no-linjasta ollaan päästy eteenpäin.

Lepääminen onnistuu ainoastaan, jos porukka löytää leirinuotion. Näitä on yleensä yksi tai kaksi maa-aluetta kohden ja vaikka aluksi vapaan lepäämisen puute ärsyttää, riittävät lepopaikat silti melko hyvin, vaikkakin joissain kohdin peliä on ilmiselvästi vaikeutettu niissä pihtaamalla.

### AD&D aina vaan

Dark Sun on AD&D-peli henkeen ja vereen, mutta tiettyjä sääntömuutoksia kultalaatikoiden Forgotten Realms -maailmaan verrattuna on havaittavissa. Nyttemmin kleerit palvovat jotain neljästä luonnon peruselementistä (tuli, ilma, maa, vesi) ja voivat käyttää mitä tahansa asetta, jonka valmistusmateriaali liittyy palveluskohteeseen. Maan kleeri on käytännössä näppärin, sillä hän pystyy huitomaan obsidiaanimiekoilla (vink




**Keskustelu on hoidettu kultalaatikkoja mallikkaammin ja koostuu paljon muustakin kuin yesnosta.**




**Inventaario toimii tavaroita hiirellä siirtämällä. Infoa irtoaa oikealla hiirennapilla. Lieneekö bugi, mutta kesken taistelunkin voi tavaroita siirtää ryhmäläisten välillä, vaikka matkaa olisi kymmeniä metrejä.**

vink). Velho puolestaan joutuu yhä tyytymään ruikkutikkuihin ja "panssari estää henkisten voimien käyttöä".

Uutuutena jokaisella hahmolla on PSI-voimia, siis henkisiä aseita, jotka kyllä muistuttavat ilmiselvästi melko normaaleita taikoja. Normaalihahmoille niistä on vain marginaalihyötyä, vasta psionisti on varteenotettava henkisten voimien haltija ja ainoa, joka oppii uusia PSI-kykyjä.

Muuten hahmoluokat ovat pysyneet melko ennallaan, mutta entiset suosikkini samooja ja paladiini ovat täysin nynnyjä taistelussa. Ihmisten sijasta tappajiksi kannattaa ehdottomasti valita kaksi puolijättiläisgladiaattoria, ne nimittäin niittaavat porukkaa turpeen alle nopeammin kuin yksikään muu hahmoluokka ja ovat todella kestäviä.

Normaalisti porukasta on näkyvissä vain johtohahmo, ryhmä hajaantuu vain taistelun ajaksi. Taistelu on hyvin selkeää ja käydään samassa ruudussa kuin vaeltaminenkin. Dark Sunissa taistelu käydään vuoropohjaisesti, ja kultalaatikoiden haamu erottuu taustalta. Erona on vain kuvakulma ja laimeammat loitsuefektit. Vihulaista napsauttamalla hahmo kävelee (jos pääsee) sen/hänen luokse ja lyödä kolauttaa. Tai ampuu jousella. Tai at valitaan vähän kankeasti erillisestä valikosta, alueloitsujen vaikutusalue on sentään hyvin määritelty. Pikku outoutena hahmot voivat vaihtaa tavaroita vaikka olisivat kymmenien metrien päässä toisistaan. Heittelevät niitä varmaan.

**Lepääminen onnistuu vain nuotiolla merkityillä paikoilla.**



## Sujuvan mutkaton roolipeli

Dark Sunin toteutusta voisi luonnehtia sanalla "riittävä". Hienoja graafisia efektejä ja muita hienouksia ei ole turhaan ängetty mukaan. Grafiikka vähän bugeilee, lähinnä siten että spriteistä jää kappaleita ruutuun. Muuten peli on ihan näköinen ja kuuloinen.

Mitään hirmuisen mullistavaa Dark Sunissa ei ole, mutta sen pelaaminen on niin sujuvaa ja mutkatonta, että pelaamisesta nauttii. Dark Sunissa on enemmän peliä kuin kunnianhimoista vaihtoehtomaailmaa, ja pakkopullalta DS ei kertaakaan maistunut.

Dark Sunia tulee väkisinkin verrattua Ultima seiskaan. Jälkimmäinen on tuntuu paljon järeämmältä ja "ammattimaisemmalta" roolipeliltä, mutta Dark Sunia on yksinkertaisesti kivempi pelata. Minun arvoasteikossani se kohoaa U7:n yläpuolelle. Hyvä alku.

**Ossi Mäntylahti**

**Taistelu Dagolarin limanuljaskojen kanssa on hyvää harjoitusta loppua varten.**



**SSI**
**PC**
**Näyttö: VGA**
**Ääni: AdLib (Gold), Aria, General Midi, GUS, PAS, Roland, SB (Pro, 16)**
**Ohjaus: N, H**
**Kiintolevy: 18 Mt (+ tallenteisiin 9 Mt)**
**Testattu: 486/33, 8 Mt, SB Pro**




# Menesty tai kuole

**Vuotaneiden tietojen mukaan Dark Sun on julkaistu lievästi keskeneräisenä, minkä huomaa muun muassa graafisista bugeista. Mitään vakavia bugeja ei kuitenkaan löytynyt. SSI on kuulemma niin pahoissa taloudellisissa vaikeuksissa, että Dark Sun oli pakko julkaista ja sen on pakko menestyä, tai... Onneksi Dark Sun on onnistunut peli. Kultalaatikkoihin täysin kyllästynyt minäkin ei saanut peliputkea poikki ennen loppudemoa (jossa puhutaan jostain taikamiekasta, josta pelissä ei kyllä sanottu mitään). Uusi systeemi ei ole huikaiseva, mutta tästä on hyvä jatkaa.**

**Nnirvi**

**88**

### Toteutus

Riittävä. Laaja äänikorttituki on positiivinen yllätys.

### Kynnys

AD&D-maailmaa vähänkin tuntevilla ei pitäisi olla minkäänlaisia vaikeuksia alkuunpääsyssä, mutta myöhemmin tulee tokit haasteita vastaan.

### Yhteenveto

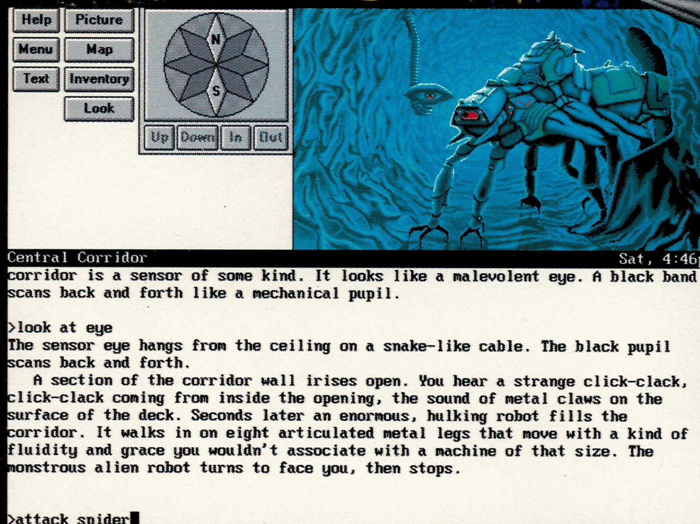
Sujuva ja mutkaton roolipeli.

**Roolipeli**

**88**

# GATEWAY 2 HOMEWORLD

# Heechee go home...




Vuonna 2112 Aurinkokuntaan saapuu salaperäinen avaruusalus, joka vaikuttaa ilmiselvältä Heecheetyöltä. Yksi ihmiskunnan suurimmista toiveista, kontakti muihin rotuihin, on toteutumassa.

Maan johto ei ole yksistään onnellinen avaruusaluksen saapumisesta. Jättimäinen matkalainen ei suostu ottamaan vastaan minkäänlaisia signaaleja, eikä myöskään yritä ottaa yhteyttä Maahan, vaikka on selvästi nähtävissä, että Telluksessa on älyllistä elämää. Yksissä tuumin päätetään, että asialle on tehtävä jotain.

## Pankkituen mittainen mies

Edellisessä Gatewayssa pelaaja oli yksi Gateway-tutkijoista, jota onni potkaisi. Hän löysi monia artifakteja ja sai estettyä Assassin-rotua havaitsemasta Maata.

Palkkio urotyöstä oli hulppeat 50 miljardia ja tällä hetkellä ystävämme viettää leppoisia eläkepäiviä San Fransicossa. Kaikki näyttää rauhalliselta, kunnes yllättäen saapuu soitto Gateway Enterprises -yhtiön johdolta. Langan päässä on sankarimme entinen pomo, joka haluaa exalaiseltaan vielä yhden palveluksen.

Pelaaja matkustaa Gatewayn tukikohtaan opastamaan Artifaktiin lähtevää suurlähettilästä. Opastaminen tosin jää vain aikomukseksi, kun Assassin-mieliset terroristit hyökkäävät asemalle ja rytinässä kuolee muun muassa suurlähettiläs. Ainoa poispääsy tilanteesta on astua jälleen sankarin vetimiin ja matkustaa itse Artifaktille. Kerran sankari, aina sankari.

## Avaruusalus Artifakti

Kokonaisuudessaan Gateway 2 jakautuu neljään osaan. Ensimmäinen vaihe on vasta lämmittelyä tulevia varten, tosin jo alusta alkaen on melkoinen vauhti päällä.

Artifaktille saapumisesta alkaa pelin toinen osa, jossa yritetään ottaa selvää valtavan avaruusaluksen saloista. Erityisen yllättävää on se, että Artifaktilla on myös muita ihmisiä: toisia Gateway-tutkijoita, jotka ovat saapuneet alukseen jo aiemmin.

Heechee-alus paljastuu ennen pitkää kadonneen rodun tietojenkeruualukseksi, jota ohjaa keinoälyrutiini. Aluksen ihmisistä suurin osa on vapautettu rasittavasta ruumiistaan ja varastoitu aluksen tietopankkeihin. Paholaismaista keinoälyä vastaan taistellessa pelin tunnelma on kuin parhaassa scifi-romaanissa (Maata etsimässä).

Kolmas osa pelistä tapahtuu mystisellä jääplaneetalla, jonne pelaaja joutuu paettuaan terroristeja Artifaktilta. Jäämaailmaa kansoittavat oudot olennot, jotka puheen sijasta kommunikoivat menneisyyteen tai tulevaisuuteen sijoittuvilla mielikuvilla.

Valitettavasti jääplaneettaosio on tylsä, pelkkää vaeltelua autioilla lakeuksilla. Jopa heecheiden pelastusasema jään alla tuntuu lattealta.

Kolmannen osion laimeuden kompensoi pelin varsinainen huipennus: heecheiden kotimaailma! Heecheet ja ihmiset joutuvat molemmat saman tilanteen eteen: he tapaavat ensi kertaa elävän vieraan rodun edustajan. Moinen kulttuurishokki on tietysti omiaan aiheuttamaan pulmia, joiden maksumieheksi pelaajaparka joutuu.

Heechee-maailmassa pelaaja joutuu muun muassa mukaan hallitsijasukujen väliseen valtakiistaan. Salaperäinen teknisuskonnollinen Valkoinen Käsi -järjestö pyrkii valtaan. Mutta onko kyseessä vain kimppu vallanahneita heecheitä, vai onko Valkealla Kädellä syvällisempiäkin tarkoitusperiä?

Ylipäätään Gateway 2:n juoni on todella mukaansatempaava ja edellistä osaa paljon lineaarisempi. Nyt mukana on myös paljon enemmän kerronnallisia jaksoja.

## Tökkiva toteutus

Systeemiltään G2 on normaalia Legendiä, eli grafiikalla ja musiikilla höystetty parseripohjainen seikkailupeli. Ainoa muutos edellisestä tuotoksesta (Eric the Unready) on puhesysteemin kehitys. Yllättäen nyt onkin väliä, mitä suustaan päästelee.

Ikävä kyllä mukaan on päässyt livahtamaan muutamia hölmöjä virheitä. Pahin näistä virheistä on kirous nimeltä aikakriittiset ongelmat. Useassa kohdassa peliä täytyy joku ongelma selvittää tietyn minuuttimäärän sisällä. (Yksi komento vie aina yhden minuutin.) Minä olen aina tekstipeleissä tykännyt siitä, että ongelmia saa pohtia kaikessa rauhassa, ilman jatkuvaa

tallennus–kuolema–manaus–lataus-rumbaa.

Yleistä tunnelmaa puolestaan latistavat laimea musiikki ja onnettomat välianimaatiot. Esimerkiksi Heechee-artifaktin lähtö maapallolta on harvinaisen kuivan tuntuista sekä äänitään että animaatioltaan.

Jos graafiset näyttävyydet ja äänet eivät kiinnosta, voi peliä tietysti pelata täytenä tekstipelinä. Mutta haluan todellakin nähdä sen tekstipelifriikin, joka pelaa ilman grafiikkaa ja ääniä, jos näitä on saatavilla.

Vaikka ensimmäinen Gateway oli parempi, ei kakkonenkaan mikään huono ole. Ongelmista selviää takuuvarmasti mukana tulevan vinkkikirjan avulla ja kyllä tunnelmaa G2:ssa on vaikka muille jakaa. Pelit Huippu jää saamatta muutamien ajattelemattomuuksien tähden.

**Ossi Mäntylahti**

**Legend**
PC
**Näyttö: VGA, SVGA**
**Ääni: AdLib, Sound Blaster, Roland**
**Ohjaus: N, (H)**
**Kiintolevy: 7,5 Mt**
Testattu: 486, SB

## Toteutus
Graafisesti loistelias ja parseri pelaa. Äänipuoli saisi olla tunnelmallisempi ja efektikkäämpi.

## Kynnys
Vaikea, mutta mukana tulevasta vinkkikirjasta lunttaamalla pääsee taatusti pelin läpi.

## Yhteenveto
Ei niin hyvä kuin edeltäjänsä, mutta silti varsin laadukas tekstipeli.

**Seikkailu**




# Sorsa on laskeutunut






Maihinnousu etenee.

Three-Sixty Pacificin ja Atomic Gamesin V for Victory -strategiapelisarja vain paranee osa osalta. Sarjan neljäs peli Gold-Juno-Sword sijoittuu Normandian maihinnousun 6.6.1944 jälkeisiin päiviin englantilaisten ja kanadalaisten joukkojen toiminta-alueille.

Pelin skenaariot alkavat kaikki seitsemäntenä päivänä tai sen jälkeen, kun liittoutuneet ovat jo päässeet hyvään sillanpääasemaan. GJS:ssä on mukana kuusi pienempää skenaariota sekä täysi 60-tuntinen kampanjapeli, joissa yhdessä historiallisten optioiden kanssa on taatusti riittävästi pelaamista.

Gold-Juno-Swordin parhaita puolia ovat tarkkaan mallitetut yksiköt sekä realistisesti saapuvat vahvistukset. Kolme liittoutuneiden armeijaa kohtaavat kahdeksan vahvaa saksalaista panssaridivisioonaa. Historiallinen tarkkuus skenaarioissa sekä hyvin perustellut variantit lisäävät pelin kiinnostavuutta.

Vaikka itse maihinnousu on äärimmäisen tarkoin suunniteltu operaatio, vähemmän painoa on laitettu rantautumisen jälkeiselle toiminnalle. Huono sää haittaa operaatioita ja runsaslukuisina saapuvat saksalaiset panssaridivisioonat sitäkin enemmän. Liittoutuneiden pelaajan tärkeimpänä tehtävänä on tunkea syvälle sisämaahan, katkoa huoltoreittejä ja varautua saksalaisten panssaridivisioonien vastaiskuun.

Kampanjapelissä saksalaisten pelaajan kannattaa tehdä niin kuin Rommel turhaan yritti ehdottaa Hitlerille: vetäytyä pois vihollisen merivoimien murhaavan tykistön kantaman ulkopuolelle ja ryhmittää joukot uudelleen. Rommelilta on muutakin opittavaa, esimerkiksi kaikissa skenaarioissa kannattaa käyttää raskaita 88 mm:n ilmatorjuntatykkejä panssarintorjuntaan.

Huoltoreitit pelissä ja niiden vaikutukset toimintaan ovat erityisen hyvin tehtyjä. Näpäyttämällä yksikköä nähdään kartalla yksikön huoltoreitti hetken ajan vihreänä, punaisena tai mustana riippuen siitä kuinka hyvin se toimii. Tärkeä osa strategioita on pitää omat huoltoreitit ehjinä ja katkoa vihollisen reittejä.

Pataljoonien ja komppanioiden siirtely hiirellä on helppoa ja vaivatonta, kätevän käyttöliittymän ansiosta pystyy keskittymään itse peliin ja strategioihin. Hiirellä valitaan käskettävä yksikkö ja annetaan sille toimintaohjeet. Pataljoonalle tai komppanialle määrätty reitti näkyy selkeästi nuolina.

Pelivuoro on jaettu kolmeen osaan, käskyt, suoritus ja jälkitarkastelu. Hyvin toteutettu jälkitarkastelu on pelin parhaita piirteitä: värillä korostetut heksat osoittavat taistelupaikat ja heksaa näpäyttämällä saadaan tarkat raportit taisteluista. Systeemi takaa, että halutessa saadaan raportit riittävällä tarkkuudella, mutta myös sen ettei käyttäjä huku informaatiotulvaan niin kuin niin monissa muissa sotapeleissä.

Harmittavasti pelin mukana tulee kovin vähän taustatietoa itse operaatioista, joten hienoimmat piirteet eivät välttämättä heti aukene. Parikymmentä sivua historiaa olisi täydentänyt muuten hyvää manuaalia.

Parannusta on tullut edelliseen osaan verrattuna, ehkä juuri kiinnostavampien skenaarioiden takia. Vanhoja V for Victory - taisteluita voidaan ajaa GJS:n enginellä, paitsi Utah Beachia johon tarvitaan erillinen päivitysohjelma.

GJS jäänee V for Victory sarjan viimeiseksi osaksi, sillä juuri kuultujen tietojen mukaan V for Victoryn varsinainen tekijä Atomic Games ei enää tee Three-Sixty Pacificille pelejä. Kysymysmerkiksi jää, tuleeko GJS:ään enää päivityksiä, esimerkiksi juuri kauan kaivattu modeemipeli. Toivottavasti vielä näemme näin huolella tehtyjä pelejä riippumatta siitä kenen huostaan Atomic Games siirtyy.

V for Victoryn parasta puolta on vaikea nimetä, peli loistaa niin monella tavalla. Historiallinen tarkkuus, hyvin perustellut pelioptiot samoin kuin paras sotapeleissä nähty käyttöliittymä sekä toimiva Super-VGA-grafiikka tekevät Gold-Juno-Swordista markkinoiden parhaan sotastrategiapelin.

**TJ Talasmaa**

**Three-Sixty Pacific/EOA**
PC
**Näyttö: SVGA**
**Ääni: Sound Blaster, Adlib**
**Laitevaatimukset: 386SX ja 4 megaa muistia, VESA-ajuri Super-VGA-näyttöä varten**
**Ohjaus: H, N**
**Kiintolevy: 6,5 Mt**
Testattu: PC 486, SB



## Toteutus
Laatutuote hierottu vieläkin paremmaksi.

## Kynnys
Vaatii syventymistä asiaan, kiinnostus operaation taustaan suotavaa.

## Yhteenveto
Strategiapelien ehdotonta huippua.

**Strategiapeli**






# Keisarien uu

Kaj Laaksonen

●● Pelitalot tuntuvat nykyään mielellään julkaisevan uusia versioita vanhemmista klassikoistaan. Onko kysymys hävyttömästä rahastamisesta, puhtaasta halusta täyttää niiden pelaajien toivomukset, joiden vanhat suosikkipelit jäivät hyllyyn mikron vaihtuessa vai johtuuko moinen innostus pelkästään hyvien ideoiden puutteesta?

Simulaattoreiden ja strategiapelien rintamalla on yksi mies, johon voi aina luottaa: Sid Meier. Miehen kultainen kosketus on vuosien varrella synnyttänyt ison nipun erinomaisia pelejä, jotka joskus vaikeistakin aiheista huolimatta ovat olleet myös erittäin suosittuja.

Kaksi Meierin klassikkoa, Railroad Tycoon ja Pirates! on nyt julkaistu uusina, kohennettuina versioina.






## Rautainen imperiumi

Rautatiet, niiden historia ja nykyaikaisen teollisuuden kehitys eivät varmasti ole aiheita, joista tulisi ensimmäisenä mieleen tehdä tietokonepeli. Meierin käsittelyssä syntyi klassikko: strategiapeli liikennöinnistä, kaupankäynnistä ja pörssikeinottelusta.

Massiivisesta aiheestaan huolimatta Railroad Tycoon lähtee liikkeelle varsin yksinkertaisesta ajatuksesta. Pelaajan tarkoitus on perustaa rautatie, joka siirtää tavaraa ja ihmisiä paikasta toiseen. Reittien, asemapaikkojen ja kuljetettavan tavaran valinta ratkaisee, kannattaako toiminta. Menestyksen mukaan pienestä radanpätkästä syntyy ajan mittaan maanosia kattava liikenneverkosto, jonka kilpailukykyisenä pitäminen on tehtävä, joka vaatii enemmän kuin vähän ymmärrystä liiketoiminnasta. Markkinat muuttuvat samalla kun maailma ja tekniikka kehittyvät eikä riitä että syntyy voittoa, vaan samalla on pystyttävä myös suojautumaan kilpailijoiden toimilta. Onneksi monipuolisuuden voi valita haluamalleen tasolle, muuten saattaisi useimmilla pelaajilla nousta rima liian korkealle heti kättelyssä.

Deluxe-versiossa ei loppujen lopuksi ole paljoakaan uutta tarjottavaa. Suurin uudistus on tarkka VGA-grafiikka, joka sopii-kin peliin erinomaisesti. Mukana on kaksi uutta skenaariota, Afrikka ja Etelä-Amerikka erityisongelmineen ja vanhoja skenaarioita on jonkun verran paranneltu. Uusia vetureita on lisätty, tosin niitä oli alunperin jo varsin paljon, eivätkä nämä uudet ole muuta kuin välimalleja ilman sen kummempia teknisiä ihmeellisyyksiä. Vanhassa versiossa ollut asemien ja junien rajoitus on onneksi poistettu, joten nyt kaikkein suuruudenhulluimmatkin yritykset voi toteuttaa. Ulkoasun lisäksi myös äänipuoli on ajanmukaistettu.

Hieman ihmettelen, miksi Railroad Tycoon Deluxe piti julkaista uutena täysihintaisena pelinä. Ehkä oikeutetumpi ratkaisu olisi ollut julkaista ilmainen päivitys ja erikseen myytävä lisäosa uusine junineen ja maanosineen. Grafiikka ja ääniosasto eivät tällaisessa pelissä ole kovin tärkeitä ja muu anti jää laihanlaiseksi. Pientä rahastuksen makua on siinäkin, että ohjekirja on sama kuin vanhassa versiossa, uudet ominaisuudet on esitelty vain pienessä lehtisessä.

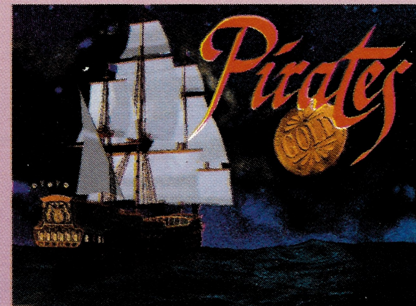
Suoraan sanoen, Deluxe-versiolle on harvinaisen vaikea antaa arvosanaa. Ennestään pelin tunteville on hintaan nähden vähän tarjottavaa, joka sekin on tietysti todellisille fanaatikoille, minut mukaanlukien, todellista mannaa. Niin tai näin, jos peli jäi alunperin huomaamatta, niin nyt on oikea aika korjata aukko sivistyksessä.

**MicroProse**
PC
**Näyttö:** VGA
**Ääni:** Sound Blaster, Adlib, PAS, Covox, Roland, General MIDI
**Ohjaus:** N, H
**Laitevaatimukset:** 386, VGA, hiiri
**Kiintolevy:** 6 Mt
Testattu: 486/33, VGA, Sb, General MIDI

**Strategiapeli**

**Vanhoille tutuille:** 75
**Muuten:** 93

PELIT HUIPPU




## Kultaa, kunniaa ja kauniita naisia



Pirates! on ehdottomasti yksi pelihistorian virstanpylväistä, joka erottui aikanaan massasta sekoittamalla onnistuneesti erilaisia pelityyppejä.

Aiheena on merirosvojen elämä 1600-luvun Karibianmerellä. Pelaaja aloittaa uransa joko vihreänä piraatinalkuna tai seuraa kuuluisien historiallisten ryöväreiden jalanjälkiä. Uudella tulokkaalla ei alussa ole kuin pahainen purtilo ja pieni miehistö. Onnistuneiden ryöstöretkien myötä maine kasvaa ja vähitellen laivaston kasvaessa pääsee yhä suurempien saaliiden kimppuun, kunnes lopulta voi jäädä eläkkeelle mahdollisimman rikkaana ja vaikutusvaltaisena aatelisena.

Meritaistelut ja kaupunkien valtaamiset ovat tärkeimmät keinot maineen ja mammonan

**Pirates Goldin ja Railroadin uusimmat päivitykset löytyvät PELIT-BBS:stä.**



hankkimisessa, mutta ei peli onneksi pelkkää sotimista ole. Sivujuonena piraattimme on löydettävä kadonnut perheensä ja jossain vaiheessa olisi vaimokin hankittava. Pelissä on myös paljon juonittelua silmäätekevien kanssa, kaupankäyntiä ja kadonneiden aarteiden etsimistä.

Pirates Gold on orjallisen uskollinen edeltäjälleen. Peli on lähes sama, ainoastaan ulkokuori on täysin uusi. Grafiikka pelissä on mahdottoman kaunista, kuvat ovat kuin vanhoista maalauksista. Musiikit ja äänetkin sopivat tunnelmaan harvinaisen hyvin. Hintana on se, että peli vie yli kymmenen kertaa enemmän tilaa kuin edeltäjänsä ilman mitään todellisia uudistuksia itse peliin.

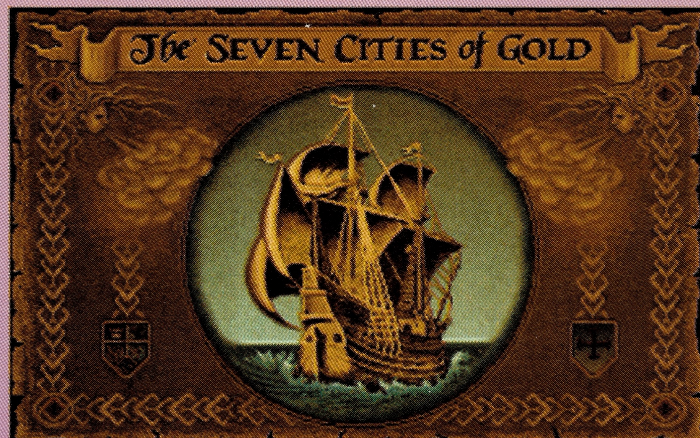
Monipuolisuudesta huolimatta yksittäiset toimintaosat ovat liian yksinkertaista. Meritaistelut purjelaivoilla, miekkailu ja pelin muut toimintaosat olisivat erinomaisia, jos niihin olisi saatu enemmän vaihtelua. Nyt ne ovat tylsähköjä keskeytyksiä muuten mielenkiintoisessa pelissä. Sääli, tekijöillä olisi ollut valmiina ainekset tehdä pienellä yrittämisellä kiinnostavasta aiheesta todellinen klassikkopeli. Toisaalta, jos en olisi vuosia sitten peliä puhkihinkannut niin innostuisin nyt aivan eri tavalla.

Pirates Gold on ehdottomasti tutustumisen arvoinen jos peli ei ennestään ole tuttu.

**MicroProse**
**PC**
**Näyttö: VGA, SVGA**
**Ääni: Sound Blaster, Adlib, Roland, Covox**
**Ohjaus: N, H**
**Laitevaatimukset: 386, 4 Mt RAM**
**Kiintolevy: 17 Mt**
**Testattu: 486/33, SVGA, Sb**

**Strategia/Seikkailupeli**

**Pelinä:**
**91**
**Päivityksenä:**
**70**




# Maailman reunalla

Meieristä kuusnelosklassikoihin. Seven Citiesin julkaisusta on jo kymmenisen vuotta ja vanhempien pelaajien toivomuslistalla on kauan ollut toive uudesta versiosta. (Kuten Archonistakin, joka sekin on tulossa).

Kolumbuksen löytöretkien jälkeen uuden mantereen rikkauksien hyödyntäminen sekä tukevan jalansijan saaminen sieltä oli eurooppalaisille suurvalloille todellinen pakkomielle. Pelaaja on saanut Espanjan kuninkaallisilta tehtäväkseen kartoittaa uusi maailma, perustaa sinne siirtokuntia ja siinä sivussa tuoda takaisin niin paljon rikkauksia kuin mahdollista.

Tehtävään voi ryhtyä joko historiallista Amerikkaa tutkimalla tai peli voi luoda kokonaan uuden, täysin tuntemattoman mantereen. Kruunun antamilla rahoilla on tarkoitus perustaa retkikunta, jota varten on hankittava laivoja, miehistö, muonaa ja muuta tarpeellista. Rahan vastineeksi on kuitenkin syytä tuoda takaisin vähintään saman verran kultaa, mausteita ja muita tuon ajan kalleuksia.

Pitkän merimatkan jälkeen toivon mukaan löytyy maata, jossa pelkkä harhailu ja ihmettely ei riitä. Valtava manner on täynnä luonnonrikkauksia, jotka pitää löytää ja perustaa niiden ääreen leirejä, jotka vähitellen muuttuvat pieniksi kaupungeiksi. Alkuasukkaat olisi saatava suhtautumaan myötämielisesti tunkeilijoihin, eikä miekalla sohiminen suinkaan riitä suostutteluun.

Paikalliset yhdyskunnat vaihtelevat primitiivisistä kyläpahasista aina kokonaisiin sivilisaatioihin ja pelaajan konstien on vaihdeltava vastaavasti. Ilman apua valtava urakka muuttuu mahdottomaksi, eikä uusilla asukeilla ole juurikaan mahdollisuuksia selvitä jos ympäristö suhtautuu vihamielisesti. Hieman historiasta poiketen myöskään kruunu ei suhtaudu lainkaan suopeasti verenhimoiseen riistäjään.

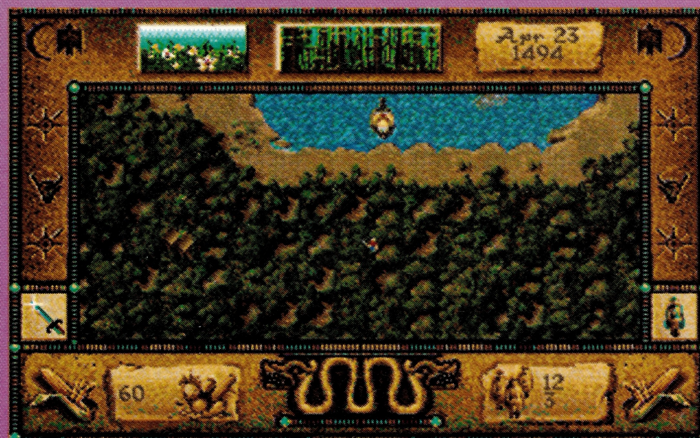
Käytännössä peli on varsin yksinkertainen. Silkkaa toimintaa ei yksinkertaisen taisteluosuuden lisäksi ole lainkaan eikä liioin kehittyvää juonta. Peli koostuu pelkästään kartoittamisesta sekä uuden maailman ilmiöihin tutustumisesta. Jollain oudolla tavalla tuon ajan henki ja uuden maailman haasteet on kuitenkin saatu vangituksi. Vaikka vaihtelua hieman puuttuukin, tutkimusmatkailussa ja omien rajallisten voimavarojen hyödyntämisessä on oma viehätyksensä.

Grafiikkaa ja ääniä lukuunottamatta peli on uskollinen vanhalle versiolle. Retkikunnan koostumus on tehty hieman monipuolisemmaksi mutta samalla muutamia yksityiskohtia on unohdettu kokonaan. Tavallaan olisin toivonut että vanha idea säilyttäen olisi tehty laajempi, monipuolisempi peli. Aiheeseen kun sopisi valtava määrä uutta tutkittavaa, jo pelkästään merenkulusta olisi voinut tehdä kunnollisen, realistisen haasteen. Tällaisenaan peliin joko kyllästyy heti tai sitten siihen jää koukkuun pitkäksi aikaa.

**Electronic Arts**
**PC**
**Näyttö: VGA**
**Ääni: Sound Blaster, Adlib**
**Ohjaus: N, J**
**Laitevaatimukset: 386, 640 kt RAM, VGA**
**Kiintolevy: 3,2 Mt**
**Testattu: 486/33, VGA, SB**

**Strategia/Seikkailupeli**

**79**






# The Secret of Mon...

Mikä on lopputulos, kun sekoitetaan LucasArtsin käyttöliittymä, iMuse-tyyppinen musiikki, sisäpiirivitsit ja englantilaiset ohjelmoijat? Simon The Sorcerer, hyvin Monkey-tyyppinen seikkailu, jossa pääosaa näyttelee 15-vuotias poika, joka loitsukirjan löydettyään tempautuu toiseen ulottuvuuteen.

Adventuresoft on Simon The Sorcererin kanssa pitänyt varsin matalaa profiilia, jopa ECTS-messuilla Simon Woodroffe esitteli peliä pienessä takahuoneessa. Simon kertoi, että yhtäläisyydet LucasArtsin kanssa eivät ole suinkaan sattumaa. Ja se kyllä näkyy.

## Tahtoo taikuriksi

Peli alkaa, kun teini-ikäinen pojannassikka seuraa koiraansa ullakolle ja löytää ikivanhan loitsukirjan. Huomattuaan, ettei hän osaa lukea sitä, Simon viskaisee kirjan lattialle. Huomaamattaan hän tulee kuitenkin käyttäneeksi loitsua, joka avaa reiän Todellisuuden kankaaseen (Loom?). Simon tempautuu toiseen maailmaan, velho Calypson taloon.

Calypson jättämän viestin mukaan Simonin on pelastettava maailma pahalta Sordidilta, joka on käyttänyt taikojaan koko maailmaan ja muuttanut muun muassa Calypsonkin patsaaksi. Perinnöksi Calypso on jättänyt postikortin, jota käyttämällä saadaan normaalit seivaus- ja lataustoiminnot, kartan ja loitsukirjan. Mutta loitsukirjaa voikin käyttää vain velho...

Jotenkin tutunomaisesti Simon saa vinkin, että kylän pubin takahuoneessa majailee velhoja, jotka voisivat auttaa häntä. Ennen velhoksi tuloaan hänen on kuitenkin suoritettava pari pikku tehtävää, kuten etsittävä taikasauva (The Secret of Monkey Island). Seikkailu voi alkaa.




Sammakko melkein söi mini-Simonin.

Taikureiden taistelu: "Ei lohikäärmeitä. Ei huijausta!"

## Dr. Von Jones, I presume?

Tapahtumat alkavat kylästä, jota tutkimalla kamaa kertyy jo vaikka kuinka paljon, mutta mitäs niillä tehdään? Kylän ulkopuolella on metsä, joka muistuttaa varsin paljon Monkey ykkösen aarteenetsintämetsää: teitä menee sinne tänne. Metsästä löytyy myös kuoppa, jossa kaivaa paleontologi, tohtori Von Jones (hoh hoo), ja pöllö, joka antaa pari pikku vinkkiä (King's Quest V).

Sitä mukaa kun metsää saa kahlattua läpi, karttaan ilmestyy paikkoja, joita osoittamalla pääsee teleporttaamaan suoraan. Suorasiirtymispisteitä ei joka paikkaan tarjota, joten kävelyäkin riittää tylsistymiseen asti.

Itse seikkailu koostuu pienistä osista tyyliin "tee puunhakkaajalle kirves, niin pääset sisälle hänen taloonsa" tai "keksi miten ihmeessä saisit rahaa, jotta pääsisit ostoksille kaksipäisen hyypiön kauppaan".

## Hauskaa hampaat irvessä

Jotenkin tuntuu, että Adventuresoft on yrittänyt hampaat irvessä tehdä Simon The Sorcererista hauskan. Eipä silti, mukana on muutama ihan hauska vitsi, mutta toiset ovat niin vääntämällä väännettyjä, että ne pikemminkin ärsyttävät.

Hauskoista voisi mainita tutun sadun Kolme pukkia, jotka yrittävät päästä peikon vartioiman sillan ylitse. Peikkopa on kuitenkin kyllästynyt rooliinsa, eikä suostu enää leikkimään pukkien kanssa. Tai sitten melkein oikea Klonkku, joka onkii virran rannalla ruokaa ja on hukannut Sormuksen. Sen sijaan esimerkiksi lopun tanssivat demonit (a la Monkey 2:n luurangot) ei jaksanut huvittaa.

## Mitäs SCUMMaa?

Käyttöliittymä on miltei suoraan kopioitu LucasArtsin SCUMMista. Mukana on kaikki tutut toiminnot Push- ja Pull-toimintoa lukuunottamatta, mutta niillä ei ole vielä pärjätty, joten mukaan on liitetty Consume (syö tai juo), Wear (pue), Remove (riisu) sekä Move (liikuta). Myöskään Lucasin toiminto, joka automaattisesti näyttää, mitä esineellä voi tehdä (eli tämä oikean hiirennapin painallus), ei toimi kuin inventorissa Look at -toi-

mintona.

Inventorissa tavaroita voi yhdistellä mitä merkillisimmillä tavoilla (esimerkiksi kivi ja siemenet). Outoa kyllä, käytönkään jälkeen tavarat eivät häviä inventorista. Samoin joitakin esineitä ei tarvitse eikä saa käyttää itse ollenkaan, esimerkkinä vaikka mehiläishoitajan hattu, jota Simon ei ensin suostu panemaan päähänsä, ennen kuin koskettaa mehiläispesää, jolloin hän panee hatun päähänsä ihan itse.

Liikkuminen tapahtuu suoraan ruudulla ja kursori näyttää automaattisesti kaikki manipuloitavat esineet. Joskus ne kyllä ovat niin pirun pieniä, että tarkkuutta vaaditaan tosi paljon. Niinpä aina. Kaiken taustalla soi paikka paikalta vaihtuva musiikki, jota ei kyllä oikeastaan voi iMuseen verrata. Efektejä ei ole, joten minä siirryin melko pian Sound of Silencen kuunteluun.

## Piirroksissa ei pihistellä

Piirtämisessä ja animoinnissa eivät Adventuresoftin pojat ole pihistelleet. Simon liikkuu sulavan näköisesti upeasti piirretyissä taustoissa, joissa peurat loikkivat, perhoset lentävät, käärme putoaa puusta tai koira loikkaa metsästä eteen. Kaiken värikylläisyyden keskeltä on vaikea erottaa tarvittavia kamoja.

Keskustelu tapahtuu täysin samoin kuin Monkey Islandeissa, mutta teksti juoksee paikoittain todella nopeasti ja on ajoittain epäselvää taustoihin sekaantumisen takia. Eli ei-nopeasti englantia lukevat ovat lirissä, koska tuttuun tapaan keskustelut ovat avain tapahtumiin.

Keskusteluja onkin sitten tosi paljon. Lyhyesti ja ytimekkäästi ei saa mitään sanottua, keskustelut jatkuvat ja jatkuvat jopa kyllästymiseen asti. Siinä ei enää paljon vitsit naurata.

## Mitä jäi käteen?

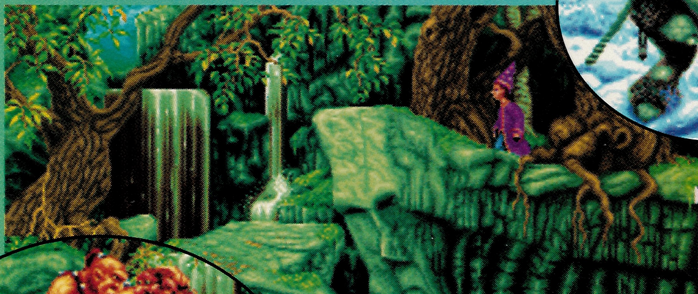
Simon The Sorcerer on vanhan hyvän ajan seikkailu, joka vilisee velhoja, lohikäärmeitä ja taikasauvoja, barbaareja, jättiläisiä ja kääpiöitä. Välillä Simon saa päihinsä esimerkiksi lohikäärmeltä, palaa karrelle, mutta nousee hetken kuluttua ja ravistelee noet päältään. Simon ei siis voi kuolla.

Liian helppo peli ei ole, mukana on muutaman hyvin sierramainen epätoivoinen ongelma, joista ainakaan minä en pidä. Usein eteenpääsy oli lähinnä tuurista kiinni, sillä vinkkejä eri tehtävien suorittamiseen saa suhteellisen vähän. Välillä tuntui, että tuli harhailtua kilometritolkulla ilman mitään käsitystä, mitä pitäisi tehdä. Tylsää.

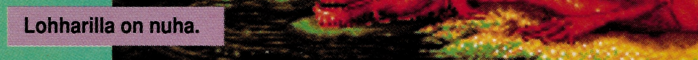
Joka tapauksessa Simon on ihan tutustumisen arvoinen peli, joka todennäköisesti vetoaa juuri sillä, millä sen pitikin, eli Lucasin plagioinnilla. Jatkoakin on tulossa, joten ainakaan heti ei Simonista päästä. Eikä syytäkään, sillä Simon on ammattimaisesti ohjelmoitu peli. Pelit-BBS:n demosta voi kokeilla josko huumori vetoaa.

**Tuija Linden**


Skull Island.






Lohharilla on nuha.


Kukas se siinä? Klonkku!





Kuka kipittää sillallani?


Taikuri lentää luudalla, milläs muulla.


Ja jatkoa seuraa...

**Adventuresoft/Centresoft**
PC (Amiga tulossa)
Näyttö: VGA, MCGA
Ääni: AdLib, Sound Blaster, Roland
Ohjaus: H
Kiintolevy: 10 Mt
Testattu: 486/50, VGA, Sound Blaster 16 ASP



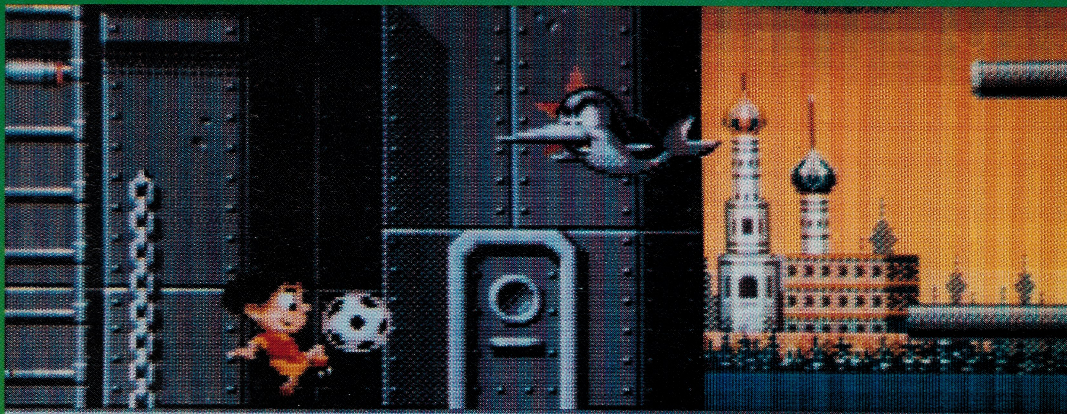

### Toteutus
Kaunis, erittäin lucasmainen.

### Kynnys
Jotta keskusteluista selviää, on luettava englantia suht nopeasti. Muuten eikun menoksi.

### Yhteenveto
Hyvin toteutettu plagiaatti Lucasin parhaimmistosta. Seikkailukin on ihan mielenkiintoinen ja hauska.

**Seikkailu**

**82**







# SOCCER KID

## Pallojalka natiainen

Vuoden 1994 jalkapallon MM-kisojen finaali on juuri alkamassa. Soccer Kid istuu kotona ja tuijottaa hypnoottisena TV-ruutua, kun avaruusrosvo Scab yllättäen kääntää kisojen palkintopokaalin. Pokaali kuitenkin rysähtää epähuomiossa asteroidiin ja hajoaa viiteen osaan, jotka singahtavat eri puolille maapalloa. Niinpä Soccer Kid ottaa potkupallon mukaansa ja lähtee pelastamaan pokaalia. (Kerrankin peli, jossa ei pelasteta prinsessaa eikä maailmaa.)

Krisalis on päättänyt oikein tosissaan nousta Amigan toimintapelifirmojen aateliin. Englantilaiset ovat hulluina tasohyppelyihin ja jalkapalloon, joten nokkelasti Soccer Kid lähtee pallo mukana tasohyppelemään. Palloa käytetään tietysti vihollisten eliminointiin. Saksipotku onnistuu puhumattakaan päällä pukkaamisesta, voipa palloa jopa nautiskellen pomputella jalalta toiselle ennen lopullista armonpotkua. Vain Streetfighter-osuus puuttuu.

Niin oudolta kuin jalkapalloilun yhdistäminen tasohyppelyyn tuntuukin, tuo se peliin kuitenkin persoonallisen tuntuman. Pelin alkuhetket menevätkin sujuvasti kontrollien opettelussa: ensimmäinen onnistunut saksipotku tuo mukavan tyydytyksen tunteen (vaikka pelissä on suhteellisen sama millä potkulla viholliset eliminoi). Pisteidenkerääjä voi käyttää erikoispotkuja hyväkseen pisteiden metsästyksessä.

Pelissä vieraillaan viidessä maassa. Englannista tietysti aloitetaan ja Yhdysvaltoihin lopulta päädytään. Jokaisessa maassa on lisäksi kolme eri vyöhykettä, jotka on vielä jaettu (yleensä) kahteen tasoon. Esimerkiksi Englannissa peli alkaa Soccer Kidin kotikaupungista ja etenee maaseudun kautta Lontooseen. Jokaiseen näistä vyöhykkeistä on piilotettu jalkapallojoukkueellinen keräilykortteja, jotka keräämällä pääsee simppeliin bonusvaiheeseen. Sen selvittämällä saa palan pokaalia. Jokaisessa maassa on siis kolme mahdollisuutta "löytää" tuo palanen.

Soccer Kid on paitsi erittäin hyvännäköinen myös äärimmäisen hyvin ohjelmoitu ja viimeistelty peli. Parallaksitaustat ovat hyvännäköiset ja vieritys moitteetonta. Monet kuvalliset yksityiskohdat nostavat pelin ulkoasun Amiga-pelien aateliin.

Pelinä Soccer Kid on kuitenkin aluksi puuduttava. Kävellään eteenpäin, potkitaan palloa, käydään muutamalla hypyllä hakemassa keräilykortti varovasti jostakin puun päältä ja taas kävellään ja potkitaan palloa. Kun lisäksi jokaisen maan ensimmäisestä vyöhykkeestä yleensä jo "löytää" tuon pokaalinpalan, ei myöhemmissä kentissä tarvitse muuta kuin kävellä vasemmalta oikealle ja potkia palloa, ja siinä sivussa hypätä muutaman kuilun ylitse. Vasta kunkin maan lopussa lymyävä tasonvartija herättää pelaajan ainakin aluksi tuhoisin seurauksin.

Vasta Venäjällä eli kolmannessa maassa peli pikkuhiljaa piristyy, vaikkei vieläkään mistään tasohyppelyhysteriasta voikaan puhua. Viholliset kuitenkin liikkuvat hivenen eri tavalla kuin aikaisemmissa vaiheissa ja kentien rakennekin monipuolistuu. Lisäksi pelattavuus paranee, sillä äkkikuolemat eivät tule enää yhtä taajaan. Jo läpipelattujen maiden tahkoamispakkoa ei onneksi ole kiitos tallennusmahdollisuuden. Niinpä pelille alkaa kuin alkaakin lopulta lämmetä.

Soccer Kid on kokonaisuutena keskitasoa parempi tasohyppely ja sopii erityisesti niille, jotka nauttivat sujuvasta ohjelmoinnista. Pelin tekijöiltä kuitenkin puuttuu se nerous, joka olisi voinut tehdä pelistä klassikon. Ei siihen todellakaan riitä pelkkä pallon potkinnan ja tasohyppelyn yhdistäminen ja erinomainen grafiikka. Tarvitaan yllätyksiä ja yksityiskohtia, jotka pitävät pelaajan tanakasti otteessaan.

**JTurunen**

**Krisalis**
**Kaikki Amigat (paitsi A4000)**
**Vaatii 1 Mt RAM**
**4 levykettä, huomioi 3 lisälevyasemaa**
**Pelitilanteen tallennus levykkeelle (1 tallennus/levyke!)**
**Testattu: Amiga**




### Toteutus
Jos peli arvosteltaisiin pelkän teknisen toteutuksen perusteella, Soccer Kid olisi ehdoton huippupeli. Kiva katsoa, ei niin kiva pelata. Pelin otsikkobiisi todellakin svengaa!

### Kynnys
Pelin erikoiset kontrollit tekevät pelin alun aloittelijalle vaikeaksi, toisaalta kokeneemmat pelaajat nauttinevat pallon potkimisesta hetimiten. Äkkikuolemat aluksi taajassa, mutta varovaisuus palkitaan.

### Yhteenveto
Ei todellakaan Amigan paras tasohyppely niin kuin brittilehdet ovat antaneet ymmärtää. Vaikka pallon potkiminen aluksi huvittaa, on kokonaisuus aivan liian yllätyksetön.

**Tasohyppely**

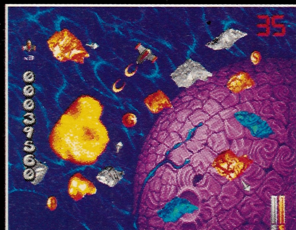
**80**

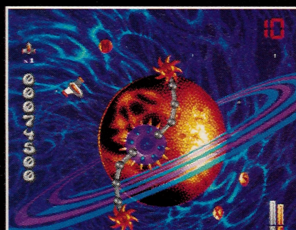



# STARDUST











- Ensimmäinen Ray Tracing tekniikkaa täysin hyödyntävä peli.
- Kymmenittäin tasoja, täynnä toimintaa.
- Kaksi mahtavaa erikoistehtävää.
- Kuusikanavainen stereoääni, lähes 30 technokappaletta.
- Älykkäät viholliset.
- Nopeimmat 3D-osuudet, mitä Amigalla on koskaan nähty!

- Toimii kaikissa Amiga malleissa! Vaatii 1 MB muistia.

**Stardust on saatavilla kaikista hyvinvaraustetuista tietokonepeliliikkeistä, kysy paikkakuntasi myyjältä tai tilaa puhelimitse.**

## BLOODHOUSE HOTLINE
## (90) 859 4426

C/O REFAX Oy, Fax (90) 859 6275

**Voit myös lähettää tilauksesi kirjekuoressa osoitteella:
Bloodhouse Oy
Omavastaus
Sopimus 02760/39
02003 Espoo.
Huom! Et tarvitse postimerkkiä.**

Mikäli olet hyvä graafikko tai taitava ohjelmoija, ota yhteyttä! Puh. (90) 506 1775, Fax (90) 506 1885



bloodhouse

Kyllä! Lähettäkää minulle Stardust HETI uskomattoman edulliseen hintaan 169 mk sisältäen postikulut.

NIMI

OSOITE

POSTINUMERO PAIKKAKUNTA

PUHELIN

ALLEKIRJOITUS

Tilaus toimitetaan postiennakolla, hintaan 169 mk. Voit postittaa kirjeen ilman postimerkkiä, Bloodhouse Oy maksaa postimaksun puolestasi!

## 1200-Update, CD32-Update

### Pinball Fantasies

**Flipperi.** En tiennyt olevani flipperifani, ennen kuin tartuin Pinball Dreamsiin. Enkä tiennyt olevani näin fanaattinen flipperifani, ennen kuin tartuin Pinball Fantasiesiin.

Ruotsin pojat osaavat kauniitten, mielenkiintoisten, hyvin scrollaavien ja täynnä salakäytäviä olevien flippereiden tekemisen. Tämän lisäksi uudet versiot lataavat todella nopeasti ja 1200-versio on vielä installoitavissa kiintolevyllekin.

Mukana on jälleen neljä kenttää. Ehdoton suosikkini on Partyland, jossa jopa rokahtava taustamusiikki on sävellyksenä ihan kiva. Kolme melaa kruunaa kentän.

Speed Devils on nimensä mukainen, täynnä yksityiskohtia ja pisteitä oleva kenttä. Billion Dollar Gameshow tuntuu aluksi tylsältä, mutta kun löytää pisteitten herumispaikat, siitäkin tulee hauska. Neljäs kenttä Stones 'n' Bones sijoittuu vaihteeksi hautausmaalle, on täynnä salakäytäviä, haamuja ja hulppeita määriä pisteitä.

Pinball Fantasies on nopea, värikäs, kaunis ja hauska. CD32-versiossa on tietysti mahtavat CD-äänet, muuten lisäyksinä on ainoastaan värien määrä.

**Tuija Linden**

**Digital Illusions/21st Century**
**AGA-Amigat**
**Tukee kahta levyasemaa ja kiintolevyä**
**Testattu: Amiga 1200, CD-32**

**86**






## CD-ROM-Update

### Dune

**Kevyt strategia.** Dyyni ykkönen kuuluu suosikkipelieni joukkoon ja niinpä myös CD-ROM-versio oli pakko pelata läpi. Kyseessähän on erittäin löyhästi Dyyni-kirjoihin pohjautuva kevyt strategiapeli, jossa Atreidesit ja Harkonnenit taistelevat Dyyni-planeetan ja sieltä löytyvän rohdon hallinnasta. Se, joka hallitsee rohtoa, hallitsee koko maailmaa.

CD-ROM-versiossa hiekkadyynit ovat todella dyynejä. Ornithopterilla lentely saa uusia ulottuvuuksia kauniitten maisemien soljuessa pehmeästi alla tai thopterin kaartaessa sulavasti läpi vuoristomuodostelman ja keskustelut puhutaan ääneen. Muuta uutta ei CD-versiossa sitten olekaan.

Dunekaan ei vielä ole se peli, joka pakottaisi CD-ROMin hankintaan. Nätti ja hyvä peli kuitenkin.

**Tuija Linden**

**Cryo/Virgin**
**PC, CD-ROM**
**Näyttö: VGA**
**Ääni: Adlib, Sound Blasterit, Rolandit, PC DC-ROM**
**Ohjaus: H**
**Testattu: 486/33, CD-ROM, SB 16 ASP**

**84**

## Datalevy



### T2029 – Operation Scour

**Ammuskelu.** Terminator 2029 saa jatkoa tusinan uuden timantinkovan tehtävän verran.

Vastarintaliikkeen onnistuttua originaalin lopussa repäisemään Skynetin töpselit pois seinästä näytti ihmiskunnan tulevaisuus jälleen valoisalta, mutta itärannikolta kantautuvat hälyttävät viestit nostavat esille uuden vaaran. Turhia varoittelematta sankarimme lähetetään tutkimaan asiaa ja avustamaan Washingtonin vastarintaryhmää, jonka puolustussysteemit ovat paikka paikoin oudosti sammuneet ilman mitään ilmeistä syytä.

Muutaman ikenet veressä väännetyn puolustustehtävän jälkeen alkaa eteen tulla entistä kiperämpiä paikkoja, eivätkä pelihuoneesta kuuluvat karjahdukset aina sovi pikkulasten korville. Muutenkin toiminta tuntuu entistäkin rankemmalta, sillä useimmat tehtävät vaativat vähintään muutaman illan viilaamisen.

Vanhaa sankaria ei jostain syystä saa siirrettyä uusiin seikkailuihin. Myös aseistuksessa lisälevyn anti jää vajaaksi, sillä mitään uusia tykkejä ei pelaajapololle lahjoitella. Ainut tappopuolen uudistus on panssarin kyky pitää kaikki puolustusneurolinkit aktivoituna samaan aikaan, esimerkiksi autodoc toimii koko ajan ilman eri käskyä. Kompensoidakseen tätä etua tekijät ovat lisänneet vastustajan arsenaaliin STTNG:stä revityn vaihemuuntajan, jonka avulla pahikset pystyvät sisällä ampumaan seinien läpi.

Mitään parannuksia ei uusi tuote T2029:n bugipuolellekkaan tarjoa, eikä se muiltakaan osin muuta pohjapeliään pikselin vertaa. Uusia vastustajia sentään on kaksi kappaletta, molemmat lentävää mallia. Mantassa on yhdistetty kaikkien muiden H/K:n parhaat puolet, kun taas Guardian saa Eradicatoritkin tuntumaan lasten leikkikaluilta. Kummankin uutuuden kanssa on kuitenkin leikki kaukana, sillä sen verran kovia paskiaisia ne ovat.

Operation Scourin juoni on tarpeeksi mielenkiintoinen pakottaakseen pelaajan repimään hiuksiaan viimeiseen tehtävään asti. Muuten lisäosa on Sitä Samaa eli veristä taistelua viimeiseen hengenvetoon. Kokonaisuutena uusi lisälevyke on lievä pettymys, koska se ei tarjoa mitään varsinaista uutta eikä pohjapeliä täydennetä saatika päivitetä.

**Tapio Salminen**

**Bethesda Softworks**
**PC**
**Operation Scour vaatii alkuperäisen Terminator 2029:n, eikä toimi yksinään.**
**Kiintolevy: T2029 + 3 Mt**
**Testattu: 486/66 8 Mt SB Roland**

**79**

## PC-Update

### Lotus – The Ultimate Challenge

**Autopeli.** Amigan menestyksekkäimpiin autopeleihin kuuluu Lotus trilogia, kolme peliä, jotka kaikki vuorollaan nousivat myyntilistojen kärkisijoille. Nyt näistä viimeinen, Pelit-lehdessä viime syksynä arvosteltu Lotus III, on julkaistu PC-versiona.

Kaikkinensa PC-versio muistuttaa Amiga-esikuvaansa niin hyvässä kuin huonossa. Peli




koostuu kahdesta eli pelityypistä: toinen on Outrun-tyylinen aika-ajo, jossa tarkistuspiste (checkpoint) täytyy ohittaa ennen kuin aika loppuu, toinen taas maailmanmestaruussarja, jossa kymmenen parhaan joukkoon sijoittuminen vie jatkoon. Jaetun kuvaruudun kaksinpeli on mahdollista, lisäksi uusia ratoja voi suunnitella idioottihelpolla RECS-rataeditorilla.

Yksinpelinä Lotus (III) tökkii Amiga-version tapaan. Aika-ajossa tuntuu kello olevan välillä aivan sekaisin, aikaa jää parhaimmillaan jäljelle jopa yli minuutti tarkistuspisteen ohittuessa. Samassakin kilpailussa saattaa yllättäen aika silti viimeisellä kierroksella loppua. Maailmanmestaruusmoodi on pelinä parempi, mutta peli-istunnot tulevat aivan turhan pitkiksi. Tallennusmahdollisuutta kesken kauden ei nimittäin ole. Kaiken kukkuraksi osa kilpailuista on tylsiä jo senkin takia, että ohitettavia on liian vähän.

Pelin grafiikka on riittävän siistiä ja selkeää ja ainakin nopealla koneella tie rullaa jouheasti. Äänet ja musiikki eivät sen kummemmin innostaneet. Pelin pelastaa toimiva kaksinpelimahdollisuus, kaverin kanssa kilpailu on aina hauskaa.

**JTurunen**

Gremlin
PC
Näyttö: VGA
Ohjaus: J, H, N, FreeWheel
Testattu: 486/50 MHz, SB

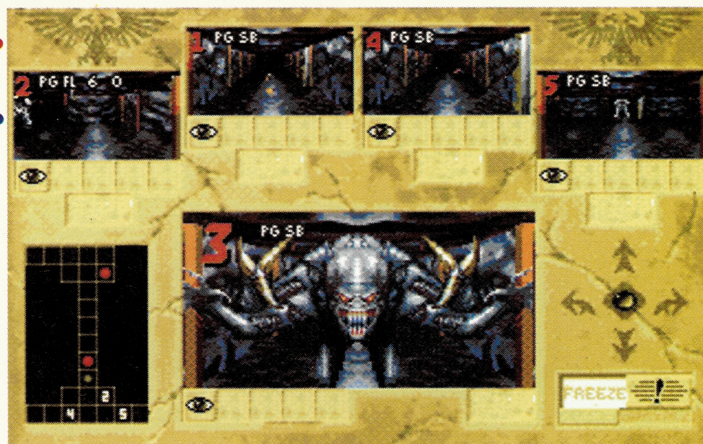
**80**

PC-Update

## Streetfighter II vs Body Blows

**Beat'em up.** Jos joku ei ole törmännyt tai kuullut Streetfighter II:sta, lienee hän sokea, kuuro tai ulkoavaruudesta. Body Blows on puolestaan Streetfighter-klooni. Eli molempien ideana on mätkiä vastustajia ja oppia hallitsemaan oman pelihahmon liikkeet.

Designiltaan Streetfighter II on parempi kuin Body Blows. Hahmot ovat mielekkäitä, jopa persoonallisia, animaatio vakuuttavampaa kuin BB:ssa. SFII:n kontrollit ovat selkeämmät, toinen ilotikun nappula potkii ja toinen lyö. BB:ssä täytyy ensin painaa nappi pohjaan ja sitten nytkytellä tikkua eri suuntiin, jotta jotain järkevää tapahtuisi. SFII:ssa erikoisliikkeet saadaan aikaan erilaisilla ilotikun liikeyhdistelmillä, BB:ssa tylsänpulleasti pitämällä nappia tietty aika pohjassa.




Amiga-version. Nyt iskut eivät huido tyhjään vaan nasahtavat musertavien efektien kera kohteisiinsa.

Kaiken lisäksi yksinpelissäkin pääsee pelaamaan heti kaikkia hahmoja, ja erikoiskyvynkin kerkiää aina silloin tällöin mä-




SFII on kuitenkin jopa nopealla koneella (486/50) hidas, aivan kuin katselisi hidastettua filmiä. Kun ilmaan hyppää, täytyy maahan mätkähtämistä odottaa ikuisuus. Sound Blaster ei suostunut suoltamaan digitoituja efektejä, AdLib-purputukset ovat erityisen surkeat. Tausta nykii silmät sohjoksi. Jos maailma kohisee tätä nykyä Streetfighter Turbosta, niin tämä on kyllä Streetfighter Jurpo.

BB:sta odotin Amiga-version perusteella pelaa, kärsi ja unhoita -kokemusta. Tunnin napakan pallilla istumisen jälkeen olin täysin äimänä: tämähän on hyvä! Taustat ovat hyvännäköiset, siististi vierittyvät, hahmot SFII:n hahmoja pienemmät mutta tuhottoman paljon vikkelämmät. Kaiken lisäksi pelattavuutta on ihan tosissaan hiottu sitten jäyttämään vastustajan niskaan. BB toimii hitaissakin koneissa ja kaveria vastaan pelatessa tulee taatusti hiki.

SFII on pelattava peli, kunhan ei vaadi vauhtia. Lähinnä ärsyttää se, ettei Team 17 ole koodannut SFII:a: he olisivat varmasti tehneet jurposta turbon.

**JTurunen**

Streetfighter II
U.S. Gold/Capcom
Näyttö: VGA, MCGA
Ääni: Roland, AdLib, Sound Blaster
Ohjaus: J, N
Muuta: 386/20 minimi, 1 Mt EMS

**70**

Body Blows
Team 17
Näyttö: VGA, SVGA
Ääni: AdLib, Sound Blaster
Ohjaus: J, N
Testattu: 486/50, VGA, SB

**85**

Amiga-Update

## Space Hulk

**Taktinen ammuskelu.** Vuoden ahdistavin ja pelottavin (turhauttavin, vaikein) on kääntynyt Amigaan. Space Hulk on reaaliaikainen taistelupeli, jossa avaruusmerijalkaväki tappelee alienahtavien genestealereiden kanssa.

Värit ovat vähentyneet, mutta Hulk on edelleen hyvän näköinen. A500:ssa peli pyörii vähän laiskan puoleisesti, mutta vielä pelattavasti.

Äänipuoli on kärsinyt pahiten. Käskyjaossa soiva kappale on oiva, mutta itse pelissä sampleja on vähennetty. Mariinien mietelauseista löytyy enää "ready!" ja jopa kuolinhuutoa on lyhennetty. Se sijaan hajoavasta genestealerista lähtevä märkä litsahdus on hauska. Kiintolevylle ei Hulk valitettavasti mene.

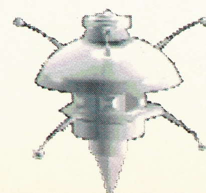
Space Hulkin Amiga-versio on hermoille ja housuille aivan yhtä turmiollinen kuin PC-versiokin.

**Nnirvi**

Electronic Arts
Testattu: Amiga 500

**88**





# AMIGAN JA PC-OHJELMIEN HINTAROMAHDUS.

## Satoja tyhjän disketin hintaisia ohjelmia alkaen 5,90.




**PIKATILAUS PUHELIMELLA ☎ (931) 452 228**

Näillä hinnoilla sinun kannattaa tilata ohjelmadiskettejä nippukaupalla. Monet tilaavat nyt tyhjät diskettinsäkin ohjelmien kera. Jos kyllästyt tai et pidä jostakin PD-ohjelmasta tai mikäli se ei toimi esim. uuden A 600/1200:n kanssa, voit ottaa disketin uusiokäyttöön ja kopioida siihen jotain muuta. Valikoimissamme on myös täysihintaisia hittipelejä parhaimmalla mahdollisella tavalla mainostavia pelattavia demopeliversioita (prev.). **Erikoisetuna saat myös 11:nen ilmaisen valintasi mukaisen PD- tai monen PD:n arvoisen Ave-säästöohjelman jokaista tilaamaasi 10 Ave/PD-sarjan levykettä kohti.**

Keskitä siis mahdollisimman moni tilauksesi Avesoftiin. Tällä tavalla tuet myös suomalaista peliohjelmointia.

## PELI-PD à 9,90 (AMIGA)

1. Moria 3.0 seikkailupeli (vaatii lisämuistin).
2. Super Bumper flipperipeli.
5. Pac Man, kuuluisa pakomatka sokkelossa.
6. Amuletti. Ensimmäinen suomenkielinen tekstiseikkailupeli.
7. Monopoly, perustuu kuuluisaan lautapeliin.
9. Chess 2.0. Tekee Amigastasi shakkitietokoneen.
11. Larn kuuluisa roolipeli. Tarvitset lisämuistin.
13. Card Games korttipelikokoelma.
14. Hirsipuu 1.6, peli, jossa suomi/englanti sanasto
15. Standart Games. Useampia tunnettuja pelejä.
24. Peters Quest, seikkailupeli.
25. Paranoids. Pako mielisairaalasta.
27. Zerk roolipeli, miltei kuin Ultima.
37. Egyptian run, autopeli, jossa ajat rallia autiomaassa.
39. Slotcars toimintapeli. Ajat romurallia. Kaikki keinot sallittuja.
41.-42. NetHack 3.0 I Mb. 2 x 9,90 mk.
43. Battleforce mahtava robottitaistelu.
49. 50. 51. Star Trek -peli. Vaatii 1 Mb + lisälevyaseman.
52. 53. Star Trek 3.0, uusi seikkailu. 1 Mb + lisälevyasema.
54. Aikaluola, jännittävä suomenkielinen tekstiseikkailu.
57.-57/2. Empire uusi versio 2.1. Sotapelin kingi! 2 x 9,90 mk.
59. Imperium Romanun valta- ja sotastrategiapeli. Ave!
63. Tetrix (duo) metallica (prev.), harvinaisen hieno Tetris-versio.
65. Bull Run, USA:n sisällissotaa nyt jännittävänä pelinä.
73. CAR V 2.0 autokilpailu. "Kanuunakuularalli" läpi Ruotsin.
75. Mercenary Simulation, suoritat sotatoimia eri maanosissa.
76. Cat & Mouse, varo kissoja + Go-mokupeli.
78. Mech Fight, uusi tasokas Mech-taistelupeli.
79. Crown's Hunter. Kukista kilpailijasi ja valloita saarivaltakunta.
83. Videopoker. Pelaajille, jotka eivät pelkää tietokonejakajaa.
84. Billiards. Herrasmiespeli, joka ei tarkempia esittelyjä kaipaa.
91. Omega. Roolipeliuutuus, joka on Hackiakin laajempi (1 Mb).
97. Monty Python´s Flying Circus. Huippuluokan demopeliversio.
103. Robocop 2. Kuuluisan poliisirobottipelin PD-demopeliversio.
108. Driwe Wars. Seikkaile tietokoneessa. Tuhoa irakilaisvirukset.
114. Train. Sähköjunasimulaattori, junien ystäville.
115. Lore of Conquest.´, V 1.3. Riskinsukuinen avaruudenvalloituspeli.
116.-117. Star Trek. Arvostettu Tobias Ricterin versio. 1 Mb.
123. Chuck Rock. (Prev.) näyttävä Mario-tyylinen kivikausiseikkailu.
125. D-Tect Doc Disk 4. Pelivinkit lähes 150 hittipeliin.
131. No Man´s Land. Uskomattoman pelattava commandokaksintaistelu.
133. Boulder Dash Collection. Monta versiota kuuluisasta hitistä.
136. Omega V 1,50 Adventure. Kokeneille roolipelaajille. 1 Mb.
139. Challenge Golf. Previkka tosi upeasta golf-pelistä.
143. Turrican II. Previkkaversio ammuntapelien huipulta.
146. Quatro Fun. Kahden pelaajan hirsipuu, loxio, ammunta, hevoskisa.
147. Humartia. Lennä ja tuhoa 75 kohdetta ohjuksillasi.
148. Sea Lance. Ydinsukellusvenesimulaattori. Ydinpolta muukalaiset.
150. Air Ace. Taistele brittihävittäjällä I maailmansodassa.
152. Hudson Hawk (prev.). Yksi parhaista platformpeleistä - taistele!
160. Hero Quest (prev.). Kuuluisa roolilautapeli nyt Amigalle.
164. Shadow Dancer (prev.). Olet Ninja, joten - hijaa!
167. Double Dragon III (prev.). Katutappelupelien ehdotonta eliittiä.
169. Big Run (prev.). Ohjaa Porshesi 3 D erämaarallin voittoon.
170. Team Yankee II "Pacific Island" (prev.) todella hyvä tankkisimulaattori.
174. Microprose Golf. Previkka Amigan ehkä parhaasta golf-pelistä.
176. John Madden ( prev.). Amigan vuoden -92 parhaasta jenkkifutiksesta.
179. Tähtiarvaus ja aarteenetsintä. Kaksi kivaa koko perheen arvauspeliä.
180. Indy Heat (prev.). Raju formulakisa, älä unohda varikollakäyntejä.
182. Raid. Ohjaa taistelukopterisi läpi vihollisaaltojen.
187. Populous 2 (prev.). Jumalallinen maailmanvalloituspeli vailla vertaa.
194. Xmaslemmings (prev.) Lyömättömät Lemmingsit jouluseikkailuissa.
195. Legend of Lothien. Jälleen uusi haastaja Ultimalle.
199. Mikrobes. Brittipelilehtien ylistämä avaruuspeli. 1 Mb.
200. Croak. Paras näkemämme Frogger. Älä liiskaa sammakkoasi. 1 Mb.
201. Fire and Ice (prev.). Braybrookin huippuhaastaja Sonicille ja Zoolille.
204. Mental Image Gamedisk ). Kolmen kovatasoisen pelin kokoelma: Satu (puzzlepeli), Invaders II, Castle of Dream. 1 Mb.
209. Dynaplaster (prev.). Amigan paras räjäyttelypeli - siis todella!
214. Pinball Dreams (prev.). Amigan paras flipperipeli.
215. Campaign (prev.) Taktinen tankkipeli - valitse vaunusi.
216. Sensible Soccer (prev.). Ehkä Kick Offiakin parempi futis.
219. Tiny Skweeks (prev.). Johda pörröistä pikku ilkiötä.
220. Addams Family (prev.). Yksi parhaista pomppimispeleistä.
221. Cybernetix. Kuin Defender + Asteroids. PD:n parhaita.
222. Subattack. Tuhoa laivat torpedoillasi.
224. Fire Force (prev.). 90-luvun Rambo avaa tiensä ampumalla.
226. Pinball Fantasies (prev.). Jatko-osa Pinball Dreamsille.
227. Lotus III (prev.). Amigan ehkä paras kilpa-ajopeli. 1 Mb.
229. Eternal Rome V 1.1. Yhden tai monen pelaajan sotastrategiapeli.
230. New Pac Man V 1.1. 20 rataa ja 5 bonuskenttää.
231. Rocy V 1.0. Varteenotettava haastaja Boulder Dashille.
233. Diplomacy, strategiapeli I maailmansodan varjossa.
235. Little Boulder Dash in Diamond Land.
237. Miinapeli, joka on pasianssin veroinen ajantappaja.
238. Last Refuge toimintapeli. PD:n parhaita
239. Maths Adventuressa ratkaiset huoneiden arvoituksia
240. Scud Busters arkade/strategiapeli. "Scud Morning"!
242. Nigel Mansell´s World Championship (prev.). Formulakisa.
243. Road Rash (prev.). Moottoripyöräsimu, keinoja ei kaihdeta. 1 Mb.
244. Lethal Veapon (prev,). Puhdista satamakorttelit rikollisista. 1 Mb.
245. Flashback (prev,). Upeimmin animoitu näkemämme platform-peli.
246. Lemmings Tribes (prev.). Uuden sukupolven Lemmings-vaellus
248. A 500 -pelit: Guinea Pig, Street Hunter ja Last Adventure.
249. Desert Strike, huippuluokan helikopteripeli. 1 Mb.
250.-252. Nethack 3.1, vaatii kovalevyn, 3 x 9,90 mk.
253. Ring Wars. Tuhoa monikenttäemäalukset (ei A 600).
254. Hyvä tulituspeli. Invaders/Centepeden tyyliin.
255. Booze Bill. Testaa taitosi ampua vaihtuvia maaleja.
256. Tieto 2000. Laaja-alainen suomenkielinen visailupeli.
257.–262. Megapack-levyt 1–6. Monta parhaimpiin kuuluvaa PD-peliä joka levyllä. Tilaa yhdessä tai erikseen.

## EURO-PD á 9,90 (AMIGA)

10. Kopiointiohjelmakokoelma 1.2. (uusi PD-kooste 5 parasta).
13. Digital Force. 9 kappaleen kokoelma. Räppiä ja discoa.
19. Kuuluisa Walker demo nyt meillä. Vaatii 512 K lisämuistin.
31. Deadly Mix X. Seitsemän musiikkidemoa. Suositellaan.
35. List Crator. Voit tehdä ohjelmistasi selkeän luettelon.
39. Hyötyohjelmapaketti. Kymmeniä apuvälineitä tosi harrastajalle.
40. Soundtracker V 2.4. Nyt entistä parempia soundeja.
41. Musiikkidisketti edelliseen ( Soundtracker V 2.4.).
42. Soitindisketti nro 40 (Soundtracker V 2.4.)
48. Icon disk, sisältää yli 250 iconia.
49. Grafiikkadisketti, piirtoanim. pyöritys, slide show ym.
59. Forgotten Realms Slideshow Fraxion. Huippugrafiikka.
73. Uusio hyötyohjelmapaketti. Sis. n. 20 ohjelmaa.
98. MED-musiikkieditori. Laajasti yhteensopiva laatueditori.
103. A68K Assembler. Uusi versio, uusi Blink (vaatii Euro 104:n).
104. A68K CopDisassemler sekä muita tarpeellisia hyötyohjelmia.
105. Ave-hyötyohjelmakokoelma 1. Paljon tarpeellista samalla levyllä.
108. Taulukkolaskenta nyt PD:nä - uskomatonta. Mukana engl. ohjeet.
111-112. C-Kieli nyt saatavilla PD:nä. Yhteensopiva Lattice C:n kanssa.
113. Print Studio, printtaa kuvia, tekstiä ja grafiikkaa.
117. Revolution/Amaze 1990. Yli 50 huippubiisiä muistissa, uskot tai et.
122.-123. No brain - no pain megademo. Yksi parhaita! 1 Mb.
124. Suuri PD-selection. Runsaasti pelejä, demoja yms. ohjelmia.
140. Total Recall demo, kohtauksia elokuvasta!
141. Acme First Megademo. Demo parhaasta päästä!
144. Database Wizard. Ohjelma, jolla lokeroit vaikkapa ystäväsi.
145. Amigafox. Uusi tekstinkäsittelyohjelma grafiikkaominaisuuksin.
151. Fixdisk V 1.2. Korjaa vioittuneita diskettejä toimintakuntoisiksi.
155. Check Book. Hoida kotibudjettiasi.
157. Antrox Groupin suuri hyötyohjelmakokoelma 6.
160. Ave Utility Collection 4. Paljon hyötysoftaa.
165. Uusi Protracker 2. 1 A. Vuoden -92 musiikinteko-ohjelma
166. Mainio PD Diskmaster 3.2. Ehkä tärkein Amigan työkalu.
167. Soundtracker Collection. Monta soundtrackeria.
175. Matemaattinen lottoennustaja. Tilaa ja rikastu.
176.-185. The Best of Soundtracker. 10 disketillistä st-musaa. Single & Longplay optiot. Tilaa yhdessä tai yksitellen.
187. Avesoft Utility Colly 2. Kymmeniä hyötyohjelmia.
190.-191. Mahoney & Kaktus His Masters Noise. Yli 20 bittihittiä.
193. Simpson Demo by Delay. Look this - man! 1 Mb.
194. Terminator 2 demo by Z. Hieno slideshow ja musa!
195, 196, 197, 198 ,199. Digipix Slideshow. Hyvä musiikki + kuvat, joita voit itse lainailla. Tilaa yhdessä tai yksitellen.
200. Virus Checker V 6.15. Ehkä paras virustorjuntaohjelma.
202. Noiseplayer V 4.00. Noisetrackeriin uusi soittorutiini + musaa.
205. Ave suojaaja. Suojaa nyt itse ohjelmasi.
207. Videorekisteri pitää kirjaa videonauhoistasi/lainauksistasi.
208. Sutkauksia julkkisten suista. Vaatii sävellysohjelman.
209. New Tracker Collection. Paras sävellysohjelmakokoelma.
210. Techno Sounds. Teknomuusikoille. Vaatii sävellysohjelman.
212. ST Emulator. Tee Amigastasi ST (vähint. V1.3 + 1 Mb).
213. Typo Grapher. Fonttieditorin uusi mainio versio.
214-225. C-Manual. Viiden C-oppaan edestä manuaalitiedostoja. Lähes pakko-ostos C-ohjelmoijalle. Tilaa kaikki tai yksitellen.
226. Epic-demo. Mahtava 3D-demo avaruus-eepoksesta.
227. Bad Taste Slideshow. Vääntelee pelien tunnuskuvia.
230. Boot PIC:illä muutat Amigan alkukuvan.
232. Inscript-sivuntaitto-ohjelmalla teet mainoksia ja kirjeitä.
233. Honem tekee kovalevystäsi lisämuistin jopa gigaan asti.
235. Amo Keo. Näppärä tekstinkäsittelyohjelma.
238. Antikilovir torjuu tosipirulliset linkkivirukset.
239. Bbase 2 on Mikrobitin kehuma kortistointiohjelma
240. PGmosh muuttaa jopa eri koneiden kuvia eri grafiikkatiloihin
241. PPdata purkaa ja pakkaa tietokoneohjelmat tehokkaasti.
242. PREADER lukee ja näyttää kuva/teksti/musa/animaatiotiedostot
243. PWRITE tekstinkäsittelyohjelman uusi versio 3.3
244. PC task IBM PC emulaattori
246. Wasp kuvamuuntaja sovittaa yhteen GIF, IFF, SRGR ja PPM-tiedost.
247. Super Dupper on ehkä nopein ja varmin kopiointiohjelma.
248.–252. BBS boxisofta Amigalle laajennusosineen, sis. mm. suosituimman on-line-pelin Space Empire V.2.6. (5 x 9,90)
254. Intro Cadilla (prev.) teet esim. rakennuspiirustuksia.
258.–263. Ripped Stuff. Valtavasti hienoja kuvia ja logoja huippu PD-demoista. Tilaa yhdessä tai yksitellen á 9.90.
268.-270. Teckno Sounds. Kymmeniä tosi hyviä soundeja sekä efektejä. Tilaa kaikki tai yksitellen.
271. Tecknoslide by Zen. Näyttävä scifi-slideshow.
272. Golden Megamusic Collection 2. Paljon musiikkia samalla levyllä.
273.-281. Aveslides. Hienot kuvat musiikin kera. Tilaa kaikki tai yksitellen.
282. State of Art Demo. Uskomattoman hieno demokilpailun voittaja. 1 Mb.
283. Viruschecker V. 6.29. Parhaan virustorjujan uusin versio.
284.–285. Sample Collection 1–2. Nasevia ääniä ja äännähdyksiä.
286.–287. Digital Concert 3. Tosikovat konsertit.
288.–289. Harmony Part 1–2. Musiikin harmoniaa. 2 x 9,90.
290.–292. Harmony II Part 1–3. Harmonia jatkuu. 3 x 9,90.
293. Toolmanager. Laaja apuohjelma WB:n käyttäjälle.
294. Disksalv 2. Uusi ohjelmien korjaaja.
295. Amigapascal. Kätevä Pascal-kääntäjä.

## AMIGA 1200 AGA-PD à 15,90

1. Dual Crew - Shining. Mullistava Aga-Demo.
2. Kefrens Gale Intro - hullunhienoa!
3. Uchess shakkipeli Aga-grafiikalla. Vaatii 4 Mb.
4. Copper Colour-editorilla teet 24 bittiset väritaustat.
5. WB Verlant V. 2.0 (AGA). Säädettävät väritaustat Workbenchiin.
6. Aga Slide kuvannäyttöohjelma.
7.–17. Kuvia Aga Slide-ohjelmaan. Tilaa yhdessä tai yksitellen.
18. Das Mod Player. Paras modulisoittaja. Väh. kick. 2.04
19. Multiuser V. 1.4. Suojaa koneesi muilta. Väh. kick. 2.04
20. Magic Menu. Kehittynyt Popup-menuohjelma. Väh. kick. 2.04

## PC:n PD-VALIOT á 15,90 (3,5"DD)

1. Sam Secret Agent. Jännittävä Platform-peli (VGA).
2. Dangerous Dave. Hyvä toimintaplatform-peli (VGA).
3. Empire-kuuluisa sotastrategiapeli.
4. Columns--coloristyylinen haastaja Tetriksille.
5. Monopoly-tietokoneversio kuuluisasta lautapelistä.
6. Moria-kuuluisa roolipeli.
7. Windows pelit- Arachnid, Pasianssi, Backgammon ja Slot.
8. Gif-kuvien katseluohjelma Windowsille + pelit: poker, lander.
9. Mr. Label tekee kätevästi disketti- ja osoitetarrat.
10. Jungle Jack-valtavan pelattava viidakkopipemania (VGA).
12. Castle Wolfenstein- Dungeonmasterin tyylinen taistelupeli, vastassa natsit. Uskomattoman tasokas peli (VGA).
17. Net Hack 3.0, kuuluisa roolipeli, vaatii kovalevyn (IMb).
18. Viruksentorjuntakokoelma mm. Frost, Vshield, Scan ja Clean.
19. Graphicworkshop 5.0, mm. rasteroi eri formaattien kuvat.
20. Tank Wars 2.5-jopa 1-10 pelaajaa. Tosi hyvä.(VGA).
21. Jumpman-C64:n huippupeli nyt PC:lle (VGA).
22. Scorched Earth 1.1.-huippuhyvä tankkipeli, paljon aseita(VGA).
24. Fraktaaliohjelma jolla piirtelet ja zoomailet Fraktaalikuvia.
27. Geoclock näyttää maailmankellon ja kartan jopa öineen.
28. The Draw tekee Ansi-grafiikkaa. Lähes pakko-ostos.
29. Alien World-lentäjä taistelee Alienejä vastaan (VGA).
31. 32. Falcon 3.0 (prev.) Uskomattoman hieno hävittäjälentosimu.
33. Digiplayer 2.5 äänen digitointiohjelma soundblasteriin. Hyvä.
34. Omega on roolipeli, jossa voit tehdä melkein mitä vaan.
37. Scream Tracker 2.2-PC:n vastine Soundtrackerille.
38. Valmiita musiikkimoduleja edelliseen.
39. Telemate 3.1-tosi hyvä tietoliikenne/boxiohjelma .
41. File Express 4.18-ammattilaistasoinen täydellinen kortistointiohjelma, vaikka yrityksen päivittäiseen käyttöön. Pakko-ostos.
42. Hyötyohjelmakokoelma 1-FD Format, Fonttieditori, yms.
43. Dungeons of Doom-tasokas Dungeonmasterin haastaja.
44. Dark Ages Prince of Destiny. Dramaattinen rooliseikkailu.
45. Captain Comik-hauska seikkailupeli.
46. Pelikokoelma 1-Castle 1,3, Boulderdash, American football.
47. Copy Q 220. PC:n kopiointiohjelma.
48. Almanac. Windowsin alaisuuteen - hyvä!
49. Astrashow. Tähtitiedeohjelma tiedonhaluisille.
52. PC-Menu 10. Säästä levyjäsi. Helppokäyttöinen.
53. Cdisk. Kätevä levyjen luettelointiohjelma.
54. Vampyr. Roolipeli Ultimoiden ystäville.
55. WPedit tekstieditori Windowsille + uusia fontteja.
57. Monkey Island II Slideshow - uskomaton!
58. Info Plus -ohjelma kertoo koneesi tilan. Tarpeellinen erityisesti silloin, kun hankit uusia lisälaitteita.
59. FTM-format. Tee 1.78 Mb (HD) ja 720 Kb -levyt megaisiksi.
60. Eye Of Beholder. Pelattava demopeli, joka sisältää leveli-editorin ja monen levelin kartat GIF-kuvina.
62. Crypt 20 suojaaja salaa ohjelmasi ulkopuolisilta.
64. Worm Game. kerrankin kunnollinen versio matopelistä.
65. Bart Eye 2. Jutusteleva Bart Simpson seuraa hiirtä (Windows).
66. Cheat Disk. Paljon pelivinkkejä ja läpipelausohjeita.
68. Miner VGA -kaivosmiespeli ja Klondyke Breakout.
69. Vram hyödyntää vapaan videorammin. Saat lisää muistia.
70. VGA Shark. Jännittävä sukeltajapeli.
71. Corncob 3-D. Hieno lentosimu, vaatii kovalevyn.
73. Galactix. Hallipelimäisen hyvä avaruustaistelu, vaatii koval.
74. Talvisota. Suomalaisen strategiapelaajan pakkohankinta.
75. Keen 4. Ehkä PC:n paras PD-seikkailupeli.
76. Pelikokoelma 1: Archon, Azone, Missile, Stressi, Tapper.
77. Kilo. Avaruusammuntapeli räjähtävin tehostein.
78. Music-hyötyohj. CD-lev., videokas. ja tietok.pelien luettelolnt.
79. Survey U.S.A. Ohjelma, joka esittelee upeasti USA:ta.
80. Star View esittelee tähtitieteelliset kartat.
81. Arcmaster. Hyvä valikko-ohjattu pakkaaja/purkaja.
82. Pinball flipperi ja Breakout muurinmurtopelit (VGA).
83. Whacker. Säv.ohjelma + mus.moduleita. Vaatii soundblasterin.
84. Xword. Ristisanatehtävien tekoon. Muutama valmiina.
85. Riskin kaltainen maailmanvalloituspeli. Vaatii Windowsin.
86. Line Wars. Sotastrategiapeli. Toimii myös boxipelinä.
87. Softspeak. Puhesyntetisaattori PC:n "peruspiipperille".
88. Automenu on nopeasti ohjelmat käynnistävä valikko-ohjelma.
89. Blaster Master äänidigitointiohjelma. Käyt. myös yläp. muistia.
92. VGA Copy kopioi informoiden puheella. SB-äänikort. ei pakoll.
95. Virussimulaattorilla simuloit viruksia koneellasi turvallisesti.
96. Black Board moniajo-ohjelm + multimediaa tukevia ohjelmistoja.
97. Boot:illa käytät monta autoexekia yhtäaikaa. Säästää muistia.
98. Scud Attack. Suojele kaupunkiasi patriot-ohjuksilla.
99. Uno-korttipelin PC:n PD-versio.
100. Up Town -business-peli. Perit pörssiyhtiön.
102. Concentrarion muistipeli. Tarvitset VGA-näytön.
103.-104. BBS boxisoftat pakattuna. 2 x 15,90,-
105. Pakkaus/purkuohjelmia BBS boxisoftien purkamiseen.
106. Black Jack. Kuuluisa kasinopeli (EGA).
107. Pharaoh´s Tomb. Seikkaile pyramidin uumenissa.
108. Spacewar. Anna plasmatykin soittaa. Hyvä peli!
109. Monuments of Mars. Ovatko marsilaiset vihamielisiä...
110. Duke Nukem. Toimintaseikkaile Dr. Proton tuhoonsa.
113. Tactical Starship Simulation. Ota Starfleet ja käy.
114. Tic Tac Toe. Hyvä 3 D ristinollapeli.
115. 3 D Star Trek. Istu kapt. Picardin komentotuoliin.
116. Bounce Zone. Kiva 3 D sulkapallo.
117. Chess. Vihdoinkin hyvän vastuksen antava shakkipeli.
118. 3 D Pac Man. Kunnon paku dungeonmaster-kulmasta.
120. 4x4 Off-Road Racing (prev.). Tosi hyvä raparalli.
121. Pool . Vectorigrafiikalla toteutettu biljardipeli.
122. Astro Blaster. Puhuva avaruusammuskelupeli.
124. Asqvire. Hoida hotelliketjullasi kilpailijat vararikkoon.
125. Acrostix. Muodosta sanoja sekä lauseita. Suursuosio USA:ssa.
126. Adventure Mapperilla amatöörikin tekee seikkailupelin.
127. Engl. tekstiseikkailu opettavaisen laajalla sanavarastolla.

128. Quatris II. Tyylikäs japanilaisen haastaja Tetrikselle.
129. Tetris. Tetraalista nautintoa Windowsin alaisuuteen.
130. 70 kpl Ansigraf. kuvia vaikkapa boxin pitäjälle.
131. 1858 iconia Windowsiin. Nyt on varaa valita.
132. African Desert Campaign 2.MS. pohj. Afr. sota.
135. Age:lla arvioit tieteellisin perustein elinaikasi.
136. Aldo's Adventure tosi pätevä Donkey Kongin haastaja
138. Sukupuuohjelmalla järjestelet sukusi.
139. Opi englantia. **140.** Opi italiaa. **141**. Opi japania.
**142.–143.** Opi ranskaa. 2 x 15,90. **144.–145.** Opi saksaa. 2 x 15,90.
146. Opi kemiaa. **147.** Opi morsetusta.
148. 600 valtio yms. lippua upeasti esillä.
149. Nethack 3.1. Seikkailupelien kuningas, voit tehdä miltei mitä vain.
150. Death Watch. 4 roolipelihahmoa, Todella hyvä. Hieno grafiikka.
152. Keen 6. Legendaarisen pelin jatko-osa Keenereille.
153. Keen 1. Menestyssarjan peruspeli.
154. Ansianimaattorilla teet ansigrafiikkaa kuin piirto-ohjelmalla.
157. PD-pokeri, joka simuloi Ray:n klassista pokeripeliä.
158. Muistinvapauttajalla saat suuret pelit toimimaan. Väh.DOS 5.0.
159. EG Draw 2.3. piirilevyn suunnitteluohjelma.
160. PC-GL laskutusohjelma max. sadan asiakkaan yritykselle.
161. 134 mallikirjettä englanniksi vienti/tuontikauppaan.
163. PC-File 5.01. Asiakasrekisteri jopa ammattikäyttöön.
164. PC-File 5.01. Tarratulostus + eri form. tiedostojen muunto-ohjelma.
165. AXS. Asiakaslaskutusohjelmapaketti suuryrityksiinkin. 6 x 15,90.
166. Animoitu aakkosten opetusohjelma. Lasten suosikki!
167. IBM PC:n rakentamisopas + paljon muuta.
168. Kemiallisten molékyylien rakenteen esittelyohjelma.
170. Kitaransoiton opettaja. Ja eikun soittelemaan...
171. Grade 4.62. Opettajien oppilasrekisteri (muistio, arvosanat jne)
173. Englannin kieliopin ja lausunnan opettaja.
176. Mouse Pointerilla teet persoonallisen hiiripointerisi.
178. Raamatun hakusanaohjelma ja muita alan hyötyohjelmia.
179. Trivial-paketti. Neljä tietokilpailuohjelmaa.
180. Tee omat tietokilpailukysymykset ja tenttaa itseäsi ja ystäviä.
181. Venäjän kielikurssi aloitteleville opiskelijoille.
182. Espanjan kielikurssi sekä matkaopas matkailijoille.
183. Myrskyjen & hurrikaanien jäljitys/ennustusohjelma.
184. Avaruussukkulan jäljitysohjelma. Hieno VGA-esitys.
185. Konekirjoituskouluttaja, joka opettaa pelin avulla.
186. Cosmos Adventure. Yksi parhaista lastenpeleistä.
187. Star Goose. Uridiumvaikutteinen avaruusammuskelu.
188. House of Horror 1. Larry-tyylinen kauhugrafiikkaseikkailu.
189. House of Horror 2. Peljättävän ykkösosan vavisuttava jatko.
191. Maze Quest VGA roolipeli. Uusi alan kulttipeli.
193. Romancing the Rose. Tutkimusmatkaile Kiinan raunioilla.
194. World Rescue 1. Tyttö tai poika seikkailee. Hyvä lastenpeli.
196. Fintris (VGA). Kovatasoinen suomalaishaastaja Tetrikselle.
197. Drum Blaster. Näppärä Soundblasterin rumpaliohjelma.
198. Electric Almanac. Muistuttava ikikalenteri, 10:niä optioita.
199. Battle ship V. 2.3. Näyttäväksi hiottu laivanupotuspeli.
200. P. Ford biorytmi V. 3.0. Vertailee käyriä, laatii ennusteita.
201. Bruce Lee CGA/EGA. Vauhdikkaan pelattava karatepeli.
202. Where's that Mouse opettaa lapsille englantia.
203. Robomaze. Tuhoa taistelurobotillasi Cyborgit.
204. The Orion. Raketit selkään ja arvoitus ratkaisuun.
205. Jill of the Jungle. Tarzanin tytär taistelee. Mukana äänieditori.
206. Hugo 3 eli Jungle of Doom. Hyvä haastaja Larrylle.
207. Hack V. 3.6. Suosittu roolipeli, joka ei esittelyä kaipaa.
208.–209. Wolfestein editori pack. 2 x 15,90.
210. Dir Magic. Norton Commandermainen tiedostojen hallintaohjelma, mutta paljon helppokäyttöisempi.
211. Anthillissä olet muurahainen joka hyökkää naapuripesään.
212. Apples & Oranges. Jätkänshakin haastava aluevaltauspeli.
213. Battle for Atlantis. Valloita muinainen Atlantis.
214. Audio 3:lla teet ja tulostat C-kasettien kannet.
215. Audiolab Calculator. Todella monipuolinen laskinohjelma.
216. Air Controller Traffic. Olet ruuhkalentojen lennonjohtaja.
217. Astrologilla näet tähtitaivaat ja laadit horoskoopit.
218. Army VGA. Tasokas North & South tyylinen sotapeli.
219. Arcade Volleyball. Pelaa lentopalloa kaverisi kanssa.
220. Wolfenstein Spear of Destiny. Klassikon raju jatko-osa.

**FISH-PD à 5,90 (Amiga)** saatavana välillä 1-830

Hyvin kiinnipysyviä
**DISKETTITARROJA**
3,5" disketteihin vain
**29,-**
100 kpl

**Tyylikäs sinivalkoinen**
**RITARI-HIIRIMATTO**
- ei kerää pölyä
- suojaa pöydän pintaa
- ei raavi rannetta

**39,-**

## Nyt kaikki Amigistit musiikkia ja demoja tekemään. MUSIIKKIKURSSI

**95,-** USKOMATON HINTA!

Sisältää kädestä pitäen neuvovan suomenkielisen kurssioppaan ja 4 disketillistä ohjelmia. Opit säveltämään Amigallasi musiikkia ja tekemään omia demoja, vaikka et osaisi ohjelmoida. Kun vielä hankit Easy Demon (Ave säästöohjelma 14) voit vaikka perustaa oman musiikki/demotiimin.

## Digital Recording Studio KEYSOUND HUIPPUSAMPLER

**ohjelmineen vain**

**399,-**

Helppokäyttöinen, nopea (n.60 kHz!!) digitointiohjelma muuttaa Amigasi näppäimistön pianokoskettimistoksi, jolla voit välittömästi soittaa digitoimiasi ääniä eri sävelkorkeuksilta. Apunasi on mm. erittäin selkeä aaltomuotonäyttö, suomenkieliset ohjeet sekä yli/alimenoilmaisin, joka yhdessä samplerin tasoitetun voimakkuussäädön kanssa mahdollistaa tarkan, säröttömän lopputuloksen. Korkealuokkaisella AD-muuntimella toteutetussa samplerissa on lisäksi mm. nollatason hienosäätö sekä tehokkaasti häiriöäänet poistava kolmiasteinen alipäästösuodin. 60 cm liitäntäjohto joystickporttiin säästää sinut samplerin sijoittelu- ja kytkentäongelmilta! Sisäänmeno 100–1750 mVrms/50 kO.

## AMIGAN KONEKIELEN ALKEISKURSSI

**195,-** vain

Vihdoinkin suomenkielinen peruskurssi, jonka avulla pääset tehokkaasti sisään Amigan koneohjelmointiin. Erinomainen ostos aloittelevalle konekielikoodarille. Mitä parhain lahjavinkki sinulle, joka haluat antaa Amigistillesi enemmän kuin pelikoneen.

**Huipputason soittimia Amigalle:**
**AVE ICE-9 -SAMPLES**
à 9,90 välillä 1-40

Nämä huippuluokan kaupallista tasoa olevat Avesoftin teettämät, muidenkin kuin Soundtracker-ohjelmien kanssa toimivat, soitin- ja efektilevyt syrjäyttivät vanhat soundtracker soitinlevymme. Tilaa yksin kappalein tai vaikka kaikki.

## AVE- SÄÄSTÖOHJELMAT (AMIGA) 39,-/kpl

**1. KAKSI PELIKENTTÄEDITORIA** Ammattilais-sarjan Ave-pelikenttäeditori sai nyt rinnalleen uuden kätevän Ave-Blockeditorin.
**2. AVE-MENUEDITORI 2** Miksi tuhlaat diskettejä? Kokoa nyt itse peli- tai hyötyohjelmasi samalle levylle
**3. SURVIVAL-DUETTO** Kaksi englanninkielen opiskeluun kehitettyä seikkailupeliä.
**7. AVE KORTISTOIJA 2 (uutuus).** Tällä ohjelmalla pidät kätevästi kirjaa sadoista nimistä, osoitteista ja puhelinnumeroista. Täysin uudistettu ohjelma.
**8. EXTERIVM I (uutuus)**. Ohjaa mikrobitin tiimi läpi seikkailujen.
Mukana myös seikkailupeli Aluksen arvoitus jatko-osineen.
**11. COLORIS 5** tähteä Mikrobitin tiukassa pelitestissä. Avesoftin paras pelituote säästöohjelmana - tosi on.
**12. BOOTMASTER** Muotoile ohjelmaasi oma boottiblokki.
**13. FORMULA ACE** 27 rataa, ennätyspeli ja fantastinen kaksinpeli. Huippumusa & grafiikka.
**14. EASY DEMO** jolla teet omia demoja jopa ilman ohjelmointikokemusta.
**15. S.E.U.C.K. Games Vol 1** Kolme rajua ammuntapeliä samalla disketillä. Dragon, Bioblast ja Terminator näyttävät mihin Seuck pystyy. 1 Mb
**16. S.E.U.C.K. Games Vol 2** Rajut uutuuspelit Flying A.C.E ja D-6000. Mukana myös Shaman Intro. 1 Mb
**17. AMOS UTILS** Pakko-ostos Amoksen omistajalle. Font Editor, Boot Blocker, Clipper, Fractal Editor 2, Memed, Rawer Scrambler.
**18. PRO LOTTO** Täysin uusi ammattimainen ja monipuolinen lotto-ohjelma äkkirikastumisen tavoitteluun.
**19. AMOS FRACTAL & OTHERS** Amoksen laajentamiskyvyn huipentuma. Fractal Creator, n. 40 lisäkäskyä, helppokäyttöiset toiminnot, sis. esimerkkiohjelman ja ohjeet.
**20. AVE PROCOPIER** X Copyakin nopeampi selkeän tyylikäs kopiointiohjelma, jonka mm. Avesoft on valinnut omaan ammattimaiseen kopiointikäyttöönsä. Tarvitsee ainakin yhden lisälevyaseman.
**21. EAT OR DIE** Syö käytävät tyhjiksi ja jujuta takaa-ajajia vauhdikkaasti aineensiirtimillä. Vauhtia piisaa!
**22. VAKIOVEIKKAUS** Erinomaisen monipuolinen apuväline veikkaajalle. Tee voittoisa tilaus.
**23. AVE ASKMASTER** Tenttaa valmiiksi ohjelmoituja aihepiirejä monin eri tavoin sis. mm. n. 7700 engl. sanaa ja kemialliset merkit. Voit laatia myös itse omat tentti- ja tietokilpailukysymykset.
**24. ELECTRONIC WORM** 1-4 pelaajaa. Ohjaa sähkömatoa ja pussita vastustajasi. Mitä useampi pelaaja sitä hauskempi. 1Mb
**25. EXTERIVM II (uutuus)** Kolme kovaa Amos peliä, Oderfront-taktiikkapeli, Eye of the Mutant, Spacestarlazer. 1 Mb
**26. AVE STRATEGY PACK. (uutuus)** Sisältää strategiapelit Star front ja Conflict sekä älypelin Master Mind.
**27. LINE UP (uutuus)** Hedelmäpelin eli yksikätisen rosvon improvisoitu versio, jota voi pelata myös kaksin.
**28. ROLLING (Uutuus)** Ohjaa kuulasi halki uskomattomien ratojen ja kerää energia-aarre. Erikoisesteet vaikeuttavat matkantekoasi.
**29. LASER MAZE. (uutuus)** Laske siirtosi ja ohjaa säde maaliinsa. Kymmenittäin haastavia leveleitä.
**30. AVE DISKETTIREKISTERI (uutuus).** Todella monipuolinen ja helppokäyttöinen ohjelma Amigadiskettiesi luettelointiin. 1000 jopa 2500 titleä.

## KOPIOINTILAITE AMIGALLE ALLCOPY SYSTEM 2

ACS 2-kopiointilaitteen sisältävä varmuuskopiointiohjelma selvittää osaavissa käsissä useimpien alkuperäisohjelmiesi sellaiset suojaukset, mistä vastaavat paljon kalliimmat automaattikopiointiohjelmat eivät (1991) selviydy. Tarvitset Amigaasi yhden lisälevyaseman, jotta voit hyödyntää tämän lähes omakustannushintaan myymämme varmuuskopiointijärjestelmän monipuolisia ominaisuuksia. Pidä kiirettä sillä, jos tehokkaiden kopiointijärjestelmien myynti ETA-Suomessa kielletään, et saa niitä enää mistään laillisesti. ACS 2 Adapteri on yhteensopiva useimpien muiden automaattikopiointiohjelmien kanssa ja sen mukana toimitetaan selkeät suomenkieliset ohjeet. HUOM! Emme vastaa tehokkaan ACS 2:nmahdollisesta käytöstä laittomassa kopioinnissa.
**PS.** Saat kaupanpäälle Ave Procopier -ohjelman (Ave 20) suojaamattomien ohjelmien ennätysnopeaan kopiointiin.

~~Ennen 269,-~~

NYT ENÄÄ VAIN **95,-**

---

**LEIKKAA KUPONKI - POSTITA ILMAISEKSI!**

**TILAAN SEURAAVAT TUOTTEET**

**PD-OHJELMAT** 3,5"DD korpuilla(vain sarjan nimi ja numerot)

______________________________
______________________________
______________________________
______________________________
______________________________

**MUUTA** tai jatkoa ed.

______________________________
______________________________

**Ave-säästöohjelmat 39,-** (rengasta haluamasi)
**1 2 3 7 8 9 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20**
**21 22 23 24 25 26 27 28 29 30**

____ **kpl Amiga Virus Fist 2.** Mahtava viruksentorjuntakokoelma. **à 39,-**

**Monilevycollectionit Amigalle polkuhinnoin à 95,-**
___ **kpl M 1 Home/Business Pack,** käyttökelpoista kirjanpidosta alkaen
___ **kpl M 2 Science Pack,** tieteisohjelmia CAD, Fractal kotiplanetaario
___ **kpl M 3 Colombia-perhepaketti,** n. 100 peliä/hyötyohjelmaa
___ **kpl M8 Finnfashion Game Pack 1,** kosolti PD-pelejä
___ **kpl M9 Finnfashion Game Pack 2,** paljon PD-pelejä
___ **kpl M10 Colorado Elite Pack,** PD-peliohjelmien valiokokoelma
___ **kpl M 11 Adventure/roolipeli Pack**, monta levyllistä seikkailuja

**HARDWARE + MUUT**
___ kpl Keysound DRS sampler ohjelmineen Amigalle **à 399,-**
___ kpl Suuri (80-100 kpl) diskettiboxi 3,5" disketeille **à 69,-**
___ kpl Upea Ritarihiirimatto **à 39,-**
___ x 100 kpl 3.5" Diskettitarrat **29,-**
___ x 10 kpl 3.5 " DD- disketit pienerissäkin alehintaan **39,-**
___ kpl Allcopy System 2 Amigalle **à 95,-**
___ kpl Alfadata OMM-L opt.mek. Amigahiiri **120,-**
___ kpl Golden Image Gi-600 testivoittajahiiri Amigalle **á 239,-**
___ kpl Amiga-musiikkikurssi **à 95,-**
___ kpl Amigan konekielen alkeiskurssi **á 195,-**
___ kpl Amiga 500 lisämuisti + kello/kytkin **à 239,-**
___ kpl Amigan autom. hiiriportinjakaja à **139,-**
___ kpl "Mainoksin markkinavoittoihin" -menestysyrityksen perustajan sekä kehittäjän tietopakettia, n. 250 sivua. Kova kansio. Ennen 395,- **NYT LOPPUERÄ VAIN 95,-**
___ kpl Ave-stereokuulokevahvistin kuulokkeineen Amigalle **vain 195,-**
___ kpl Avehitit PD-luettelodisketti Amigalle **à 9,90** sis. mm. suomenkielisen Fish-esittelyn 1–400

**PS. AMIGISTI!**
Muistithan tilata Allcopy System 2:n kun vielä voit.

Nimi ______________________________

Osoite ______________________________

______________________________

______________________________

Alle 18-vuotiaalta holhoojan allekirjoitus

AVESOFT MAKSAA POSTIMAKSUN

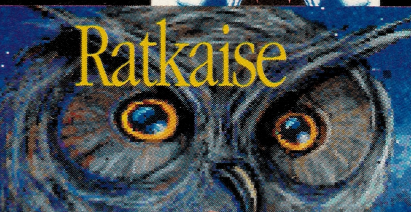
**Avesoft**

PL 219, 33101 TAMPERE

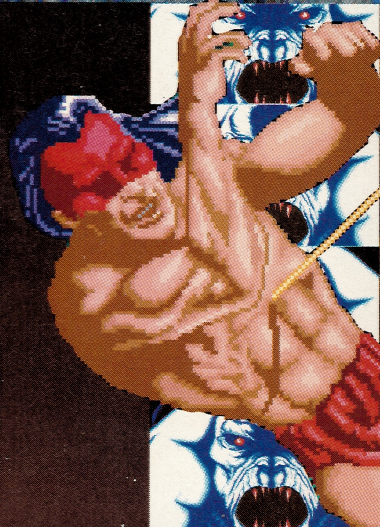
**VASTAUSLÄHETYS SOPIMUS 33820/7**

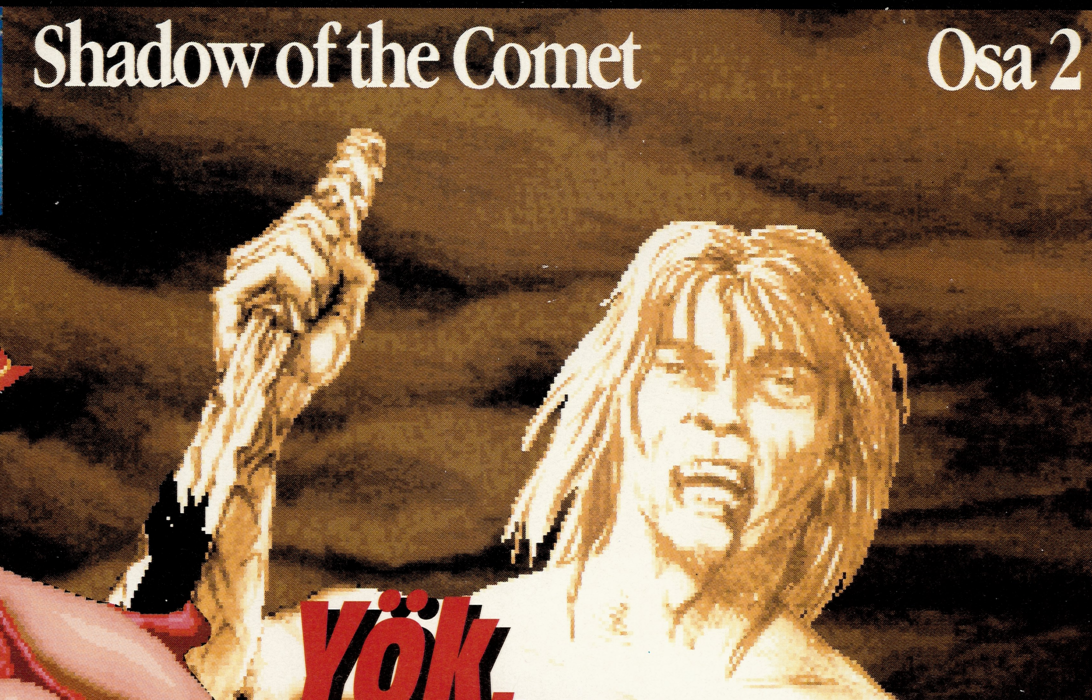
**33003 TAMPERE**

POSTIKULUT OVAT AINA KIINTEÄT 39,-, siksi tilauksen minimisuositus on yli 39,-.
Ainoastaan postimyyntiä. Voit tilata myös tämän kupongin kopiolla tai vapaamuotoisesti.



# Shadow of the Comet Osa 2





# Yök, Yog-Sothoth

Nyt viimeistään alkavat niskakarvat törröttää, mutta vielä on päivä kaksi lopettamatta, joten manausvaihde päälle.

## Manaa muutama mielipuoli

Hambletonit tuhotaan viimeisinä, joten käy ensin kaikkien muiden luona. Manaus onnistuu seuraavasti: käytä ensin patsas ykköstä, ja käytä riimuja IAE YOG THU SOT. Tähden ilmestyessä käytä patsasta sen luona. Seuraavan uhrisi luona patsas kakkonen ja loitsu RLA GNA HAS TEP jne.

Viimeisenä ovat vuorossa Hambletonit. Viikaripojat odottavat kuitenkin nuijan kanssa Jonaksen talolla, joten tarvitset hämäystä. Käy kaupan luona hakemassa mädäntynyt kala ja houkuttele kissa sillä luoksesi. Vie kissa Hambletonien koiran luo, ja juokse Bishopin talon, hautausmaan sekä Picottien talon kautta Jonas Hambletonin talolle. Pidä kiirettä!

Ota lyhty ja yöpöydän laatikosta kompassi. Käytä kompassia takaseinän ruorin luona ja mene salaovesta. Älä astu karhuntaljan päälle, vaan laita lyhty takanreunukselle. Pääset taas uuteen huoneeseen. Ota laatikosta kahva ja käytä sitä kaukoputken luona. Vedä alimmasta vivusta ja käytä saamaasi palloa tähtitaulun luona. Lue kirjahyllystä löytyvä "Of magic rites" ja mene uudesta salaovesta.

Viimeisen manauksen aika... käytä patsasta kiviympyrän keskellä. Hambletoneilla on mielessään sinun uhraamisesi, mutta käyttämällä patsasta uudestaan saat kirotun suvun katoamaan. Sitten juoksujalkaa pois talosta, ettet kärvenny lieskoissa. Ulkona pyörryt jälleen, ja heräät aamulla Cobblen hoivista.

## Intiaanikesä

Kun Cobble kyselee mitä teit Hambletonien talossa, vastaa toimineesi koko kylän hyväksi. Ystäväsi Mr. Underhouse on pyytänyt sinua luokseen, joten sinne. Baggs saapuu paikalle tarkoituksenaan kuulustella sinua. Pyydä hänet ylös, ja vastaa hänen kysymykseensä "Well...". Loppu hoituukin itsestään. Underhouse antaa sulan ja neuvoo sinua etsimään Natawangan. Arvoitus viittaa tietenkin Curtis Hambletoniin, joten piipahda siellä.

Curtisin ovi on kuitenkin teljetty. Ota maasta kepukka ja nosta sillä oven salpa paikoil-



Kätketty nuoli.

Taikasulka kannon päällä.

taan. Munalukon saat tiirikoitua rintakorusta löytyvällä neulalla. Sisältä löydät jälleen uuden pimeiden voimien uhrin. Tutki takkaa ja lattiaa pöydän vasemmalta puolelta, niin saat jousen ja nuolen. Suuntaa metsään.

Mene metsässä ruutuun, jossa on puun kanto, ja käytä sulkaa kannon luona. Näin pääset Natawangan luo. Natawangan esittämiin kysymyksiin on helppo vastata, jos on vähänkään seurannut pelin kulkua. Natawanga valmistaa sinut kohtaamaan Narackamouksen. Vihje tarkoittaa tietysti kaivoa, joten lähde sinne.

## Lopun alkua

Laskeudu kaivoon ja heitä ensitöiksesi Natawangan antama maalipytty veteen. Kulje oikealle, kunnes saavut neljän purkin luo. Ota tyhjä kannu sekä happoastia, ja jatka oikealle. Ota maasta piikivet ja täytä tyhjä kannu huoneessa näkyvästä "vetisestä kohdasta". Varo vajoamasta sinne, käytä kannua kohdan alapuolella. Mene sitten seuraavaan huoneeseen. Kaada ensiksi nafta lattiassa olevaan uurteeseen ja sytytä se sitten piikivillä. Lopuksi ammu Narackamous pyhällä jousella. Boleskinen henki saapuu vielä neuvomaan sinua. Ota maasta turkoosi ja akvamariini sekä "perhonen". Ennen poistumistasi täytä vielä kannu uudestaan naftalla.

Tällä välin yö on laskenut. Mene satamaan, jossa tapaat Bishopin. Saat hänen veneensä lainaksi seuraavilla repliikeillä: "I was hoping..." "Have you ever..." "Do not be..." "No. They are..."

Saavuttuasi saareen ota patsaan päästä jalokivet. Mene sitten tutkimaan ovea. Avataksesi sen sinun on siirreltävä laattoja siten, että niistä syntyy pääkallo. Päästyäsi sisään käy pistämässä rubiini patsaan silmään. Käytä sitten akvamariinia viisikannan kohdalla, niin että säteet yhdistyvät. Näin on Dagon pois pelistä. Ulkona Boleskine neuvoo sinut seuraavan luo ja antaa oman sormuksensa sinulle. Mene veneelle.

Luola, jossa Cthulhu majailee, on sysipimeä, joten sytytä lyhtysi. Öljy loppuu kuitenkin nopeasti, joten täytä lamppu naftalla. Lähde kulkemaan vasemmalle ja varo vastaan tulevia mörköjä.

Seuraavasta ruudusta mene keskikohdasta ylös, ja pääset morjestamaan Cthulhua. Webbsterit ovat vangittuina, joten sinun on toimittava nopeasti. Sulata ensin hapolla lattiassa näkyvä uloke, ja ota sieltä löytyvä timantti. Laita nyt turkoosi Natawangan sormukseen ja emeraldi Boleskinen sormukseen sekä sormukset sormiisi ja Cthulhun torjuminen käy helposti. Luolan sisäänkäynti on romahtanut, joten tutki vastapäistä seinämää, josta löydät salakäytävän suoraan kiviringille!

## Ugh! Agh! Yog-Sothoth

Kokoa Of magic ritesin mukainen taikalyhty kamerasta, suurennuslasista ja Natawangan perhosesta. Valaise kyhäelmääsi lampulla ja neljän elementin kivet paljastuvat. Ota kuva komeetan ylilennosta ja hae komeetasta pudonnut palanen. Sanoinkuvaamaton hirviö ilmestyy taivaista, eikä se ole ystävällinen. Aseta piikivet tulen, akvamariini veden, timantti maan, sekä komeetanpalanen ilman symboleiksi niille varatuihin paikkoihin. Lyhyen loitsunluvun jälkeen olet torjunut Muinaisten yrityksen päästä takaisin maapallolle ja samantien pelastanut maailman. THE END-tekstin aikana voi vielä vilkaista muistikirjaa, jonne ilmestynyt viimeinen merkintä lupailee jatkoa...

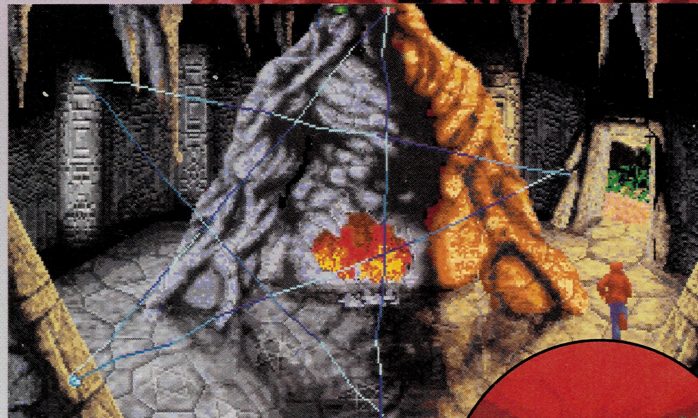
"Se kuollut ei oo mi voi iäti maata, aikojen myötä voi kuolokin laata."

**Juha Mäkinen**

Nappaa naftaa mukaan Natawangaa varten.







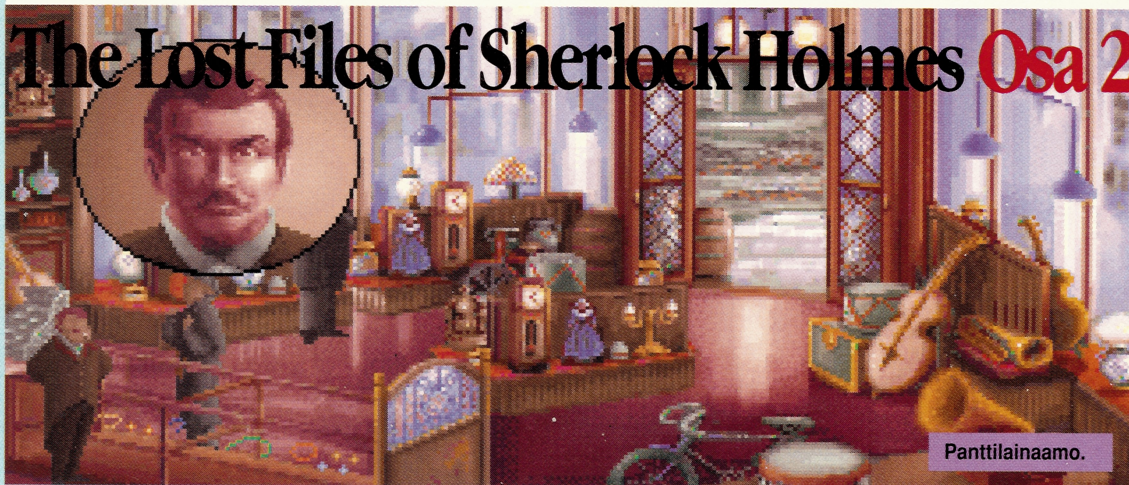
Dagon on poissa pelistä.



Cthulhun torjuntaa.



# The Lost Files of Sherlock Holmes Osa 2



Panttilainaamo.

●● Sherlock Holmes yrittää uskollisen ystävänsä tohtori Watsonin kanssa ratkoa Sarah Carrowayn murhaa. Viime lehdessä pääsimme jo puoliväliin ratkaisua, nyt selviää, kuka murhaaja oikeastaan onkaan.

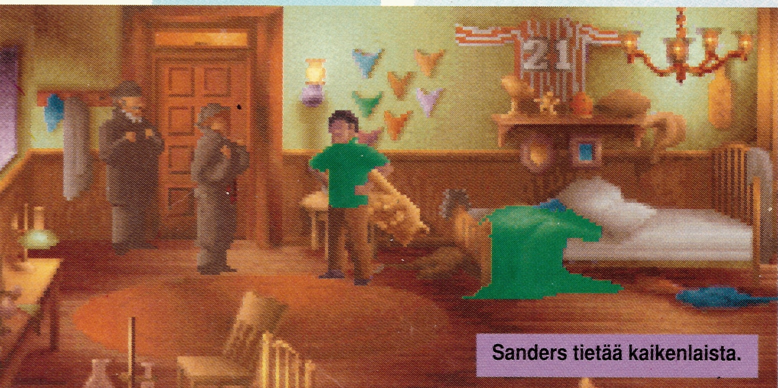
# Kuka onkaan syyllinen?



Leijonan häkistä pääsee noutamaan esineen, kunhan leijona on ensin kesytetty.



Ujo poika leikkikentällä kiinnostuu gyroskoopista.



Sanders tietää kaikenlaista.

Suuntaa vankilaan ja pyydä vartijalta lupaa tavata pidättämäsi Blackwood. Vartija ei päästä, joten mene Scotland Yardiin hakemaan toinen passi. Näytä se vartijalle ja pääset tapaamaan Blackwoodia. Pakota hänet tunnustamaan ja hän kertoo sinulle riipuksesta ja panttilainaamosta. Tutki löytämääsi hajuvettä ja pääset Bellen hajuvesikauppaan.

Kysy Belleltä rugbyn pelaajasta, hänellä on mustat hiukset ja hän on pitkä. Pyydä häntä esittelemään parfyymia, jota ei ole tiskillä, jolloin Belle lähtee hakemaan sitä takahuoneesta. Sinulla on elämäsi tilaisuus puhua siivoojatytön kanssa, joka kertoo, että rugbyn pelaaja polttaa tupakkamerkkiä nimeltä Senior Service. Suunnista pelikentälle.

## Pelin huumaa

Kysy valmentajalta Jamesia, joka polttaa Senior Serviceä ja hän pyytää tämän paikalle. Puhu Jamesille ja näytä hänelle hajuvesipulloa, jonka sait teatterin pukuhuoneesta.

Kähinän jälkeen mene Jamesin kotiin ja kerro tälle Sarahin kuolemasta. Hän ei usko sinua ja sinä palaat pettyneenä kotiin.

Pyydä Baker Streetillä Jonakselta eilisen lehti, mutta hän sanoo myyneensä ne kaikki. Kerro Wigginsille lehdestä, hänellä sattuu olemaan se mukanaan. Mene takaisin Jamesin puheille ja näytä hänelle lehteä. Lopulta hän uskoo Sarahin kuolleen ja kertoo Antonio Carusosta, piknikpaikasta ja pojasta.

Mene snooker-klubille ja juttele kaikkien pelaajien kanssa. Keltapukuinen pelaaja ei suostu puhumaan mitään, joten kysy baarimikolta, onko pelaaja naimisissa. Hyvän kiristyskohteen ansiosta pelaaja kertoo Antonion olinpaikan. Mene juttelemaan Antonion kanssa, ja hän kertoo leikkikentästä ja pojasta sekä Annan asunnosta.

Mene Antonion asunnolle, katsele ympärillesi ja kysele pojasta leikkikentällä sekä gyroskoopista.

## Annan kotona

Mene Anna Carrowayn asunnolle ja yritä avata ovea avainrenkaalla, mutta Watson sanoo, että sisällä voi olla joku. Kilistele kelloa ja koputtele muutaman kerran ja kokeile uudestaan. Jos ei vieläkään onnistu, kokeile pelkästään koputtamalla. Kun pääset sisälle, ota hallin maljasta käyntikortit ja katso niitä kumpaakin. Kaada portaitten vieressä olevasta kasvista multaa lattialle ja mene yläkertaan. Kerro

siivoojalle, että kaadoit vahingossa kasvin ja siivooja lähtee pois.

Siirrä patsas pois pöydältä ja ota sen alla oleva päiväkirja. Päiväkirjassa kerrotaan riipuksesta. Mene Jacob Farthingtonin lakitoimistoon.

## Gyroskooppi

Käy kertomassa Jacobille Annasta ja osta Baker Streetillä Wigginsiltä hänen gyroskooppinsa. Yritä puhua leikkikentällä yksinäisen pojan kanssa, mutta hän ei suostu puhumaan, ennen kuin näytät hänelle gyroskooppia (USE gyroscope on boy). Anna hänen pitää gyroskooppi ja kun hän lähtee, ota aidalle jäänyt lakki ja katso sitä.

Mene antiikkikauppaan (Equestrian Centre) ja yritä myyjältä saada selville lakin ostaja. Hän on kuitenkin niin ylpeä ostajistaan, ettei levittele nimiä ympäri kaupunkia. Yritä siis vain karkottaa ostajat: puhu Watsonille ja katso kilpiä. Yritä vielä ottaa poolomailoja. Myyjä ei kestä enää ja kertoo ostajan nimen.

Mene siis Lordi Brumwellin kartanoon ja soita ovikelloa, niin palvelija avaa oven. Kysy, voisitko tavata lordi Brumwellin, mutta hänellä on kokous, joten puhu rouva Brumwellille. Anna hänelle lakki ja kerro hänelle Annasta.

Mene panttilainaamoon ja kerro omistajalle riipuksesta. Saat tietää etsivätoimistosta. Kerro sihteerille eläintarhasta ja katso tauluja. Turinahetken jälkeen mene eläintarhaan.

## Lisää ruumiita

Kävele portista sisään ja oikealle ruumiin luo ja tutki se. Avaa toimiston ovi ja puhu Hollingstonille. Mene leijonien häkille, huomaat siellä kiiltävän esineen.

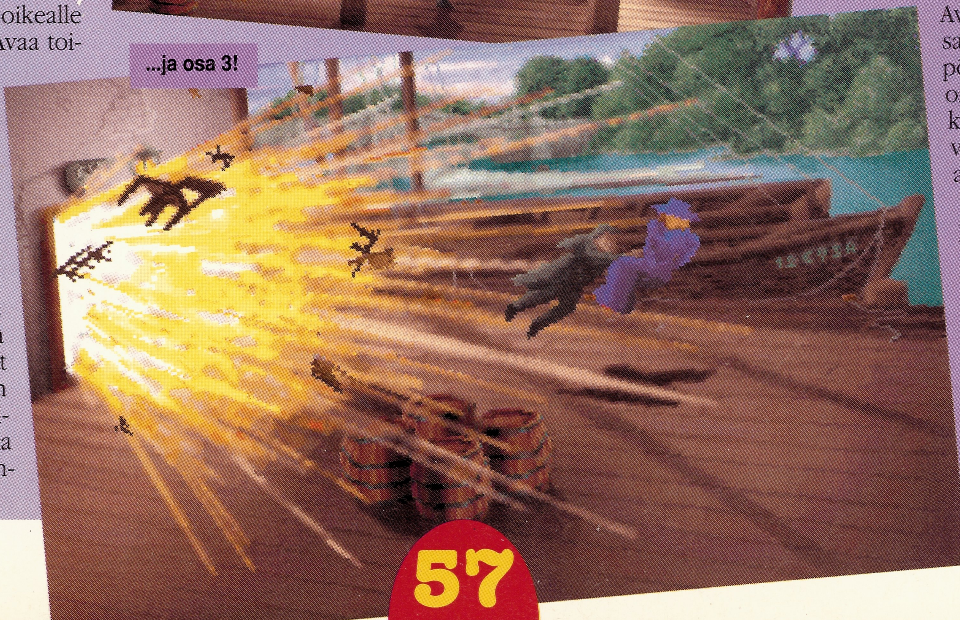
Mene Simon Kingsleyn kotiin, katso lattialla olevia saappaita ja puhu Simonille seinällä olevasta Felix-leijonan kuvasta. Mene takaisin leijonahäkille ja ota nyt kiiltävä esine – Simon on rauhoittanut Felixin. Esine on taskukello, jonka sisällä on kassakaapin yhdistelmä.


Toimiston ovi aukeaa näin.


Oliko Lordi Brumwell sittenkään syyllinen?


Anna Garrowayn pelastus osa 1...


...osa 2...


...ja osa 3!

Mene etsivätoimistoon ja pyydä sihteeriä päästämään sinut sisään. Et kuitenkaan pääse, joten kysy neuvoa Watsonilta. Heitä kirjoituskone toimiston oven läpi ja tie on avoin.

St. Pancrasin tapahtumien jälkeen mene takaisin etsivätoimistoon ja puhu sihteerille. Mene sisempään huoneeseen ja siirrä sinistä tuolia sekä alimpien hyllyjen kirjoja: löydät kassakaapin. Avaa se taskukellosta löytyneellä yhdistelmällä ja kerää sisältö. Lue kirje, joka löytyy riipuksesta.

## Lordeja kerrakseen

Mene lordi Brumwellin kartanoon, soita ovikelloa ja puhu rouva Brumwellin kanssa. Mene sisälle toimistoon ja pääset lopultakin puhumaan itse lordille. Lordi lähtee ja lukitsee sinut toimistoonsa.

Siirrä isoa persialaista miekkaa ja avaa suuri maalaus: siellä on kassakaappi. Ota sieltä kaikki minkä irti saat. Avaa kaksoisovi avaimella, puhu rouva Brumwellin kanssa ja mene ulos. Jahtaat lordia, kunnes hän hyppää Thamesiin.

## Pelasta Anna!

Mene Robert Huntin huoneistoon ja ota kirjan välistä merkki, joka onkin panttikuitti. Avaa arkku rautakangella ja lue siellä olevat paperit.

Mene panttilainaamoon ja anna omistajalle kuitti. Saat häneltä avaimen ja tarot-kortit. Suunnista Covent Gardeniin, jossa on ennustajan, Madame Rosan asunto. Siirrä isoa kynttilää ja saat auki salalokeron. Avaa panttilainaamosta saamallasi avaimella pöytälaatikko, jossa on toinen avain. Se käy salalokerossa olevaan arkkuun. Avaa arkku ja lue paperit.

Mene satamaan, juttele Watsonin kanssa ja katso ikkunasta. Avaa ovi rautakangella ja pelasta Anna Carroway roistojen kynsistä. Tehtävä on suoritettu.

**Jaakko Tapio Konttinen**

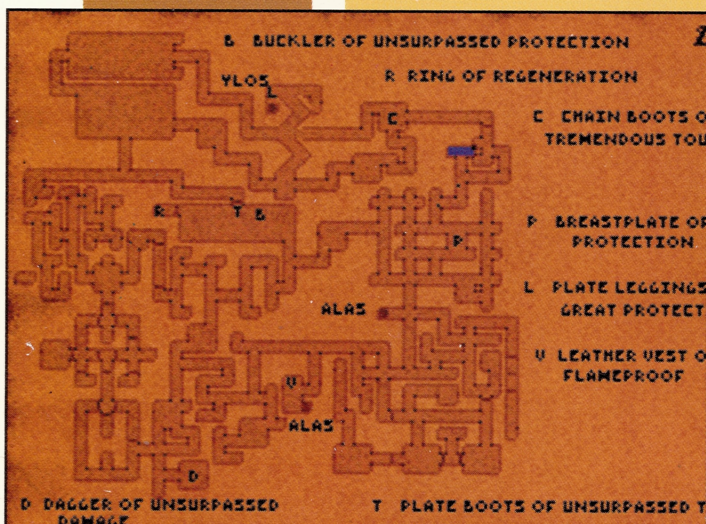
# Ultima Underworld 2: Labyrinth of Worlds

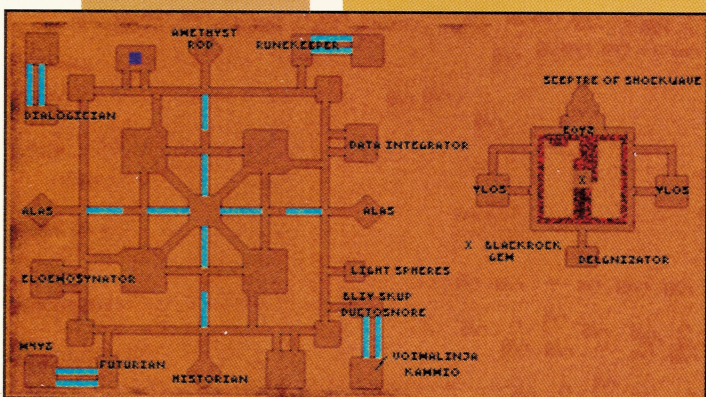
## Osa 2

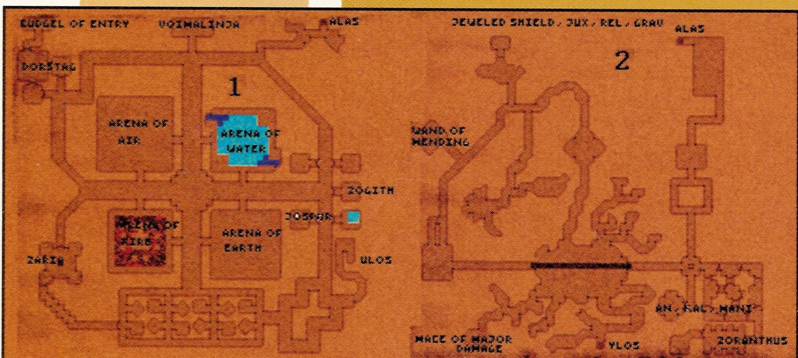
# Unta vai totta?



●● Mitä tapahtuu, kun astuu hissin jälkeen punaiselle laatalle? Se selviää nyt, kun ratkaisemme Underworld kakkosen loppuun asti.



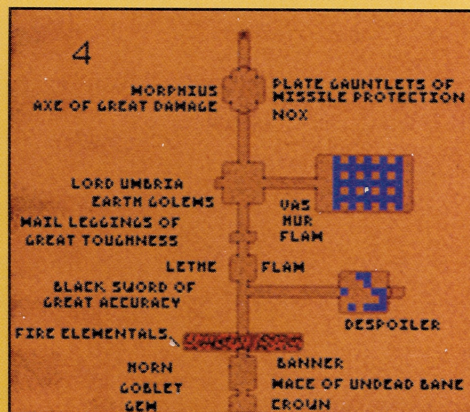




### Kosminen Talorus

Älykkäät taloridit asuttavat tätä ihmeellistä ulottuvuutta. Keskustelu näyttelee pääosaa. Juttutuokio toisensa jälkeen on rassaavaa, mutta kannattavaa. Etsimäsi ametistisauva on pohjoisessa.

Kaksi valopalloa ovat mainio keksintö, joskin ne palavat loppuun nopeasti. Toisaalta ne voidaan ladata kätevästi samaisessa huoneessa, josta ne löytyvät. Vihamielisiksi muuttuneet vorzit poksahtelevat iljettävästi. Lisäksi niitä tuotetaan koko ajan lisää toisessa kerroksessa!

E0Y2-kristalli on laava-alueen pohjoispuolella, Delgnizator etelässä ja M4Y8 Futurianin huoneistossa. Kammiossa E0Y2 asetetaan purppuraan, Delgnizator siniseen, M4Y8 keltaiseen, ja lopuksi vedetään ketjusta.




### Turvallinen Akatemia

Kolmostason testi: hyppää pohjoiseen. Hyppää länteen ja paina oikealla näkyvää nappia (Telekinesis). Hyppää pohjoiseen ja käänny vasemmalle. Paina oikealla olevaa nappia. Paina keskimmäistä nappia, sitten vasenta ja jälleen keskimmäistä. Käänny itää kohti ja hyppää. Hypi kaksi kertaa pohjoiseen.

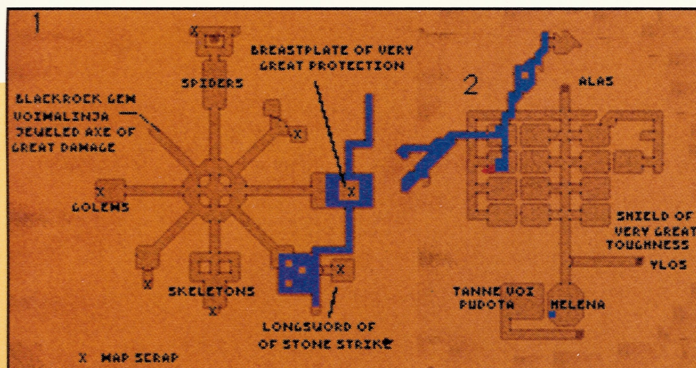
Viidennen tason ulospääsyn luona on ketju. Vetele ketjusta ja tee luumurskaa vaikka loputtomasti. Kahdeksannella tasolla on salaoven takana Fraznium Circlet, mikäli hanskat tuli heitettyä menemään.

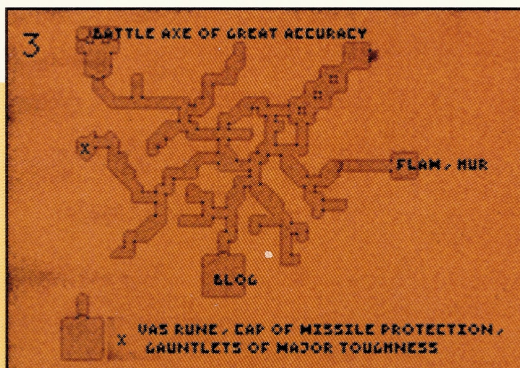
Kuuportista pääsee Ethereal Voidiin. Raivaa tiesi laavajärvelle saakka. Tapa demonit ja astu huoneessa olevaan porttiin. Ui oikealle. Kulje käytävää ja yritä tunkeutua seinän läpi. Kun onnistut, olet huoneessa, jossa on arkku.

Huoneessa on myöskin valeseinä, jonka takaisen voimakentän läpikulkuun tarvitset Frazniumia. Tutki huone.

### Hurmeiset areenat

Säälittävä Krilner tietää faktoja maailmasta, jossa viidakon lait




## Maagiset esineet

| Mitä | Missä |
|---|---|
| Broadsword of Poison Weapon | City of Anodunos (Ice Caverns), 2. taso |
| Chain Cowl of Valor | Britannia, 3. taso |
| Cudgel of Entry | The Pits of Carnage, 1. taso |
| Gold Ring of Regeneration | The Tomb of Praecor Loth, 3. taso |
| Jeweled Axe of Firedoom | The S.A.F.E., 8. tason Ethereal Void |
| Jeweled Mace of Undead Bane | The Tomb of Praecor Loth, 4. taso |
| Leather Cap of Missile Protection | The Pits of Carnage, 3. taso |
| Leather Vest of Flameproof | The Tomb of Praecor Loth, 3. taso |
| Longsword of Stone Strike | The Tomb of Praecor Loth, 1. taso |
| Plate Gauntlets of Missile Protection | The Tomb of Praecor Loth, 4. taso |

vallitsevat ja barbaarit ja amatsonit ottelevat keskenään. Muukalaisena Avatar tietenkin kerää mainetta ja mammonaa kovissa taisteluissa neljällä eri areenalla.

Järkevintä on valita Arena of Earth, jonka kamaralla eivät vastustajan tavarat pääse hukkumaan. Zaria on liian varma itsestään ja ylpeäkin, ojennus on oikea ratkaisu. Zogithilla on tarjolla pieni tehtävä kokemuksen keräämiseen. Jospur lyö vetoa ihmishengistä ja kovat karjut tienaavat hyvin. Paikallinen liideri, Dorstag, haluaa itselleen uuden, kuolettavan arven. Avatar tekee "Conanit" ottamalla johtajan paikan itselleen miekan mahdilla. Luoteisnurkan aarrekammio tarjoaa Cudgel of Entryn.

Todella rankan patikoinnin jälkeen löytyy kuuluisa, hulluksikin syytetty Zoranthus. Hänen tarjoamansa tehtävä on kaikkien tehtävien äiti. Tarvittava esine löytyy Ethereal Voidin punaisesta helvetistä. Dzinnipulloa tarvitaan myöhemmin.

## Juomat

| Väri | Vaikutus |
|---|---|
| Keltainen | Lesser Heal/ Greater Heal |
| Kirkas | Mana Boost/Restore Mana/Night Vision/ Basilisk Oil |
| Musta | Invisibility |
| Punainen | Cure Poison |
| Purppura | Resist Blows/Missile Protection/Thick Skin/ Iron Flesh |
| Vihreä | Poison/Hallucination |

## Enchantment

1 Minor x
2 x
3 Additional x
4 Major x
5 Great x
6 Very Great x
7 Tremendous x
8 Unsurpassed x

x = ko. ominaisuus (Accuracy/ Damage, Toughness/Protection)

### Hautaholvien monarkit

Tämä ulottuvuus on ylivoimaisesti "tavararikkain" paikka. Heti ensimmäiseltä tasolta löytyy Kiven Miekka. Kerää kartanpalat ja jatka matkaa. Kolmostasolta etsivä löytää sormuksen ja liivit ja paljon muutakin, toki.

Helenalla on viesti vietäväksi puolisolleen. Lichetrio tekee kaikkensa estääkseen pääsyn kuninkaan luo, mutta ei, periksi ei jumangiga anneta! Laavarotkon voi ylittää huoletta näkymätöntä siltaa astellen. Ogri taisi mainita jotain sinisestä lipusta? Ja se torvi, mukaan sekin.

Vanhus on mielissään sinilipun paluusta ja vuodattaa tietonsa sankarille. Salaovi löytyy parakin kaakkoisnurkasta. Vartijan seläntakaiseen oveen tarvitaan avain ja se on eräässä tynnyrissä toisella tasolla. Vaikka kuinka tekisi mieli tehdä aivoista puuroa, älä tee sitä! Sen sijaan käytä Rod of Altaraa.

### Nukkumatin maa

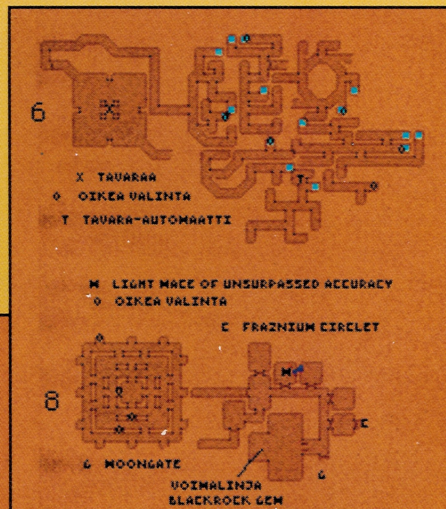
Etterinen kompleksi. Teleportteja, outoja olentoja. Unta vai todellisuutta? Shrine of Spirituality on lähempänä kuin luuletkaan. Portal-taiasta on suurta apua. Punainen helvetti tarjoaa mukavan kokemuksen uskaliaalle. Suositellaan.

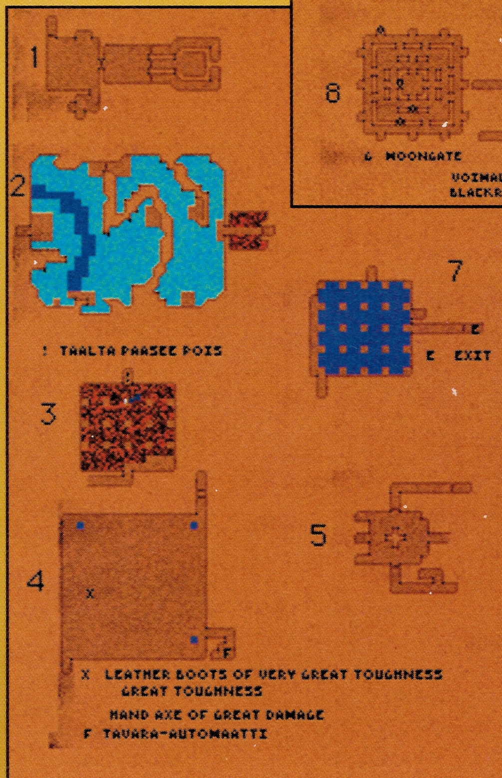
Mykkä Prinx tahtoo jotain, mutta mitä? Wisp kertoo trilkhain historiasta. Nousevien ja laskevien palkkien takana on valkoinen portti, josta pääsee Sigil of Bindingille. Jos ei tahdo onnistua, yritä uudestaan.

Gurun kertomaa: "Heitä basiliskin öljyä filanium-mutaan. Uiskentele seoksessa. Kävele mahdollisimman kuumassa laavassa. Mene Sigil of Bindingille. Nauti Iron Flesh -juomaa tai käytä samannimistä taikaa. Riko pullo. Jos kaikki menee täydellisesti, huomaat olevasi hengen vaikutuksen alaisena."

Filaniumia löytyy Jääluolista, 2. tason kaakkoisosasta. Tehtyäsi ohjeiden mukaan, palaa Killorniin. Mors Gotha on tehnyt invaasion ja Altara on paennut. Parakeilla käydään tiukka matsi valloittajia vastaan. Guardian pelastaa naisen kuolemalta, mutta kirja sentään jää. Nystul osaisi ehkä lukea sitä?

**Sir Kheldar**



| | AMIGA | PC |
|---|---|---|
| 1869 | 219;- | 249;- |
| 3D CONSTR.KIT 2 | 339;- | 339;- |
| A-TRAIN | 288;- | 288;- |
| A.ART WAR IN SKIES | 288;- | 319;- |
| A320 AIRBUS AP.TR. | 288;- | 288;- |
| A320 AIRBUS EUROPE | 288;- | 319;- |
| A320 AIRBUS USA | 288;- | 319;- |
| ABANDONED PLACES 2 | 279;- | 279;- |
| ACES OF THE DEEP | | 329;- |
| ACES OF THE PACIFIC | | 298;- |
| ACES OVER EUROPE | 299;- | 319;- |
| ALFRED CHICKEN | 238;- | |
| ALIEN 3 | 238;- | 288;- |
| ALIEN BREED | | 288;- |
| ALONE IN THE DARK 2 | | 319;- |
| AMBRESTAR | 238;- | 268;- |
| AMBUSH | | 288;- |
| AMER.GLADIATORS | 238;- | 238;- |
| AMOS 3D | 349;- | |
| AMOS EASY | 268;- | |
| AMOS PROFESSIONAL | 479;- | |
| AMOS-COMPILER | 299;- | |
| ANOTHER WORLD | 258;- | 199;- |
| APOCALYPSE | 258;- | 288;- |
| ARTH. MACLEANS POOL | 189;- | 298;- |
| ASHES OF EMPIRE | 258;- | 319;- |
| ATAC | 258;- | 288;- |
| ATP | | 319;- |
| B-17 FLYING FORTRES | 268;- | 319;- |
| BARDS TALE C.SET | 298;- | 298;- |
| BATMAN 2 RETURN | | 288;- |
| BATTLE ISLE 93 | 258;- | |
| BATTLECHESS 4000 | | 318;- |
| BATTLEHAWKS 1942 | | 199;- |
| BEATY & THE BEAST | | 288;- |
| BEN.THE STEEL SKY | 258;- | 288;- |
| BETRAYAL AT KRONDOR | | 319;- |
| BIRDS OF PREY | 298;- | 298;- |
| BLOODNET | | 319;- |
| BLUE FORCE | | 379;- |
| BODY BLOWS | 238;- | 269;- |
| BRUTAL SPORTS A1200 | 258;- | 288;- |
| BURNING RUBBER | 238;- | 268;- |
| C.SHIP MANAGER92/93 | 238;- | 268;- |
| CAESARS PALACE | | 268;- |
| CAMPAIGN 2 | 268;- | 288;- |
| CAMPAIGN DATA | 177;- | 177;- |
| CAPTIVE 2 | 238;- | 268;- |
| CARRIER CONSTRUCTION KIT | | 288;- |
| CARRIER STRIKE | | 348;- |
| CARRIER STRIKE DATADISK | | 199;- |
| CASTLE OF DR. BRAIN | 288;- | 298;- |
| CASTLE OF DR.BRAIN 2 | | 298;- |
| CASTLES 2 | | 258;- |
| CD-32 PELIT,KYSY UUTUUKSIA | | |
| CD-ROM:ALONE IN THE DARK | | 349;- |
| CD-ROM:BATTLECHESS | | 349;- |
| CD-ROM:BEST OF VIV. GIRLS | | 599;- |
| CD-ROM:BLUE FORCE | | 379;- |
| CD-ROM:CAMPAIGN | | 299;- |
| CD-ROM:DAY OF TENTACHLE | | 349;- |
| CD-ROM:DUNE | | 497;- |
| CD-ROM:EYE OF BEHOLDER 3 | | 299;- |
| CD-ROM:GREAT NAVAL BATLES | | 299;- |
| CD-ROM:INDY 4 ADVENTURE | | 349;- |
| CD-ROM:JURASSIC PARK | | 269;- |
| CD-ROM:KINGS QUEST VI | | 369;- |
| CD-ROM:LARRY 1 | | 299;- |
| CD-ROM:LOOM TALKING VERS. | | 299;- |
| CD-ROM:LORD OF THE RINGS | | 349;- |
| CD-ROM:MEGARACE | | 399;- |
| CD-ROM:MICROCOSM | | 389;- |
| CD-ROM:REBEL ASSAULT | | 399;- |
| CD-ROM:SHERLOCK HOLMES 3 | | 349;- |
| CD-ROM:SPACE QUEST VI | | 349;- |
| CD-ROM:STAR TREK 25th ANN. | | 399;- |
| CD-ROM:THE 7th QUEST | | 795;- |
| CD-ROM:ULTIMA UNDERW.1&2 | | 369;- |
| CD-ROM:WILLY BEAMISH | | 288;- |
| CHALL.OF FIVE REALMS | | 288;- |
| CHAOS ENGINE | 238;- | 288;- |
| CHAOS STRIKES BACK | 299;- | |
| CHESS MANIAC | | 319;- |
| CHESSMASTER 2100 | 299;- | 299;- |
| CHESSMASTER 3000 | | 369;- |
| CIVILIZATION | 268;- | 298;- |
| CLASH OF STEEL | | 288;- |
| CLASSIC ADVENTURE | | 379;- |
| COBRA MISSION | | 377;- |
| COMBAT AIR PATROL | 258;- | |
| COMBAT CLASSICS KOK. | 299;- | 299;- |
| COMMAND EUROPE 1939-1945 | | 319;- |
| CONFLICT:KOREA | 268;- | 288;- |
| CONFLICT:MIDLE EAST | 268;- | 288;- |
| CREEPERS | 238;- | 268;- |
| CRISIS IN THE CREMLIN | | 288;- |
| CRUISE FOR A CORPSE | | 199;- |
| CRUS.DARK SAVANT | 268;- | 298;- |
| CURSE OF ENCHANTIA | 268;- | 268;- |
| CYBERSPACE | | 319;- |
| D-DAY | 258;- | 288;- |
| DAEMONSGATE | 268;- | 298;- |
| DAGGER OF AMON-RA | | 288;- |
| DARK QUEEN OF KRYNN | 267;- | 267;- |
| DARK SEED | 298;- | 298;- |
| DARK SUN:S.LANDS | 268;- | 319;- |
| DARKLANDS | | 338;- |
| DARKMERE | 258;- | |
| DARKSIDE OF XEEN | | 319;- |
| DAUGHTER OF SERPENTS | | 288;- |
| DAUGHTER OF SERPENTS 2 | | 319;- |
| DAY OF THE TENTACLE | 288;- | 288;- |
| DEEP CORE | 288;- | |
| DELUXEPAINT IV AGA | 995;- | |
| DESERT STRIKE | 238;- | |
| DIGGERS | 288;- | |
| DOGFIGHT | 288;- | 348;- |
| DRACULA | 258;- | 288;- |
| DREAM WEB | 288;- | |
| DUNE | 248;- | 288;- |
| DUNE 2 | 238;- | 268;- |
| DUNG.MASTER/CHAOS.. | 299;- | 349;- |
| EA-HOCKEY | | 299;- |
| ECO QUEST:RAINFOREST | | 298;- |
| EL FISH | 288;- | 288;- |
| ELITE 2-FRONTIER | 288;- | 288;- |
| ELVIRA | 299;- | 299;- |
| ELVIRA 2 | 298;- | 298;- |
| EMPIRE DELUXE | | 339;- |
| EMPIRE DELUXE SCENARIOS | | 188;- |
| EPIC | 258;- | 288;- |
| ERIC THE UNREADY | | 288;- |
| EUROPEAN CHAMPIONS | | 319;- |
| EXODUS 3010 | 258;- | |
| EXPLORER | | 319;- |
| EYE OF BEHOLDER | 268;- | 268;- |
| EYE OF BEHOLDER 2 | 268;- | 268;- |
| EYE OF BEHOLDER 3 | 268;- | 298;- |
| EYE OF BEHOLDER TRILOGY | | 379;- |
| F-1 (DOMARK) | 258;- | 286;- |
| F-117A NIGHT HAWK | 288;- | 288;- |
| F-14 FLEET DEFENDER | | 319;- |
| F-15 STRIKE EAGLE 2 | 258;- | 199;- |

| | AMIGA | PC |
|---|---|---|
| FALCON 3 | 299;- | 299;- |
| FALCON 3 DATADISK MIG-29 | | 249;- |
| FANTACY EMPIRES | | 319;- |
| FANTASTIC WORLDS | 268;- | 298;- |
| FATE:GATES OF DAWN | 288;- | |
| FIELDS OF GLORY | 268;- | 319;- |
| FINEST HOUR | 299;- | 299;- |
| FINEST HOUR MISSION. | 199;- | 249;- |
| FIRE & ICE | 258;- | 288;- |
| FIRE FORCE | 238;- | |
| FLASHBACK | 258;- | 288;- |
| FLIGHT SIM.701 FLIGHT ADV. | | 249;- |
| FLIGHT SIM.AIRCRAFT&ADV.F. | | 349;- |
| FLIGHT SIM.AIRPORT FAC.D. | | 199;- |
| FLIGHT SIM.FLIGHT ADV.685 | | 249;- |
| FLIGHT SIM.FLIGHT PLANNER | | 279;- |
| FLIGHT SIM.FS PRO FOR DOS | | 279;- |
| FLIGHT SIM.GRAND CANYON S. | | 199;- |
| FLIGHT SIM.HAWAII SCENERY | | 199;- |
| FLIGHT SIM.RESCUE AIR 911 | | 199;- |
| FLIGHT SIM.SCEN.ENCH.EDIT. | | 279;- |
| FLIGHT SIM.SOUND&GRAP.UPG. | | 279;- |
| FLIGHT SIM.TAHITI SCENARY | | 199;- |
| FLIGHT SIM.TOOLKIT(DOMARK) | | 399;- |
| FLIGHT SIMULATOR 5 | | 369;- |
| FLOOR 13 | 288;- | 288;- |
| FOOTBALL MANAGER 3 | 238;- | 238;- |
| FORMULA ONE G-P | 268;- | 319;- |
| FOUNTAIN OF DREAMS | 269;- | 289;- |
| FREDDIE PHARKAS | | 298;- |
| FRONT PAGE SPORTS FOOTBAL | | 298;- |
| GALACTICON | | 288;- |
| GATEWAY | | 268;- |
| GATEWAY 2 | | 298;- |
| GLOBAL GLADIATORS | 238;- | |
| GOAL! | 238;- | 288;- |
| GRAND PRIX UNLIMITED | | 258;- |
| GREAT NAVAL BATTLES | 268;- | 298;- |
| GREAT NAVAL DATADISKIT | | 178;- |
| GUNSHIP 2000 | 258;- | 319;- |
| GUNSHIP 2000 MISSIONDISK | | 188;- |
| HARRIER JUMP JET | 299;- | 319;- |
| HERO QUEST 2 | 288;- | |
| HEROS QUEST | 299;- | 299;- |
| HEROS QUEST 2 | 299;- | 299;- |
| HEROS QUEST 3 | | 298;- |
| HIGH COMMAND | | 319;- |
| HIRED GUNS | 268;- | |
| HOCKEY LEAGUE SIMUL. | 258;- | |
| HOCKEY LEAGUE SIMULATOR 2 | | 288;- |
| HOT HATCHES A1200 | 249;- | |
| HOYLES BOOK OF GAMES 3 | | 298;- |
| HUGO! | 319;- | 319;- |
| INCA | 319;- | |
| INCREDIBLE MACHINE | | 288;- |
| INDIANA JONES 4 ACT. | 188;- | 238;- |
| INDIANA JONES 4 ADV. | 258;- | 258;- |
| INDIANA JONES&LAST CRUS. | | 199;- |
| INNOCENT | | 319;- |
| INTERCEPTOR (SSI) | 299;- | 299;- |
| ISHAR 2 | 238;- | 258;- |
| ISHAR A1200 | 299;- | |
| ISLAND OF DR.BRAIN | | 288;- |
| J.WHITES SNOOKER | 288;- | 288;- |
| JAMES POND 3 | 249;- | |
| JAMES POND2 ROBOCOD | 248;- | |
| JOE&MAC CAVEM.NINJA | 199;- | |
| JONES IN THE FAST LANE | | 299;- |
| JORDAN IN FLIGHT | | 319;- |
| JORUNE | 288;- | 319;- |
| JURASSIC PARK | 199,- | 249;- |
| JURASSIC PARK A1200 | 199;- | |
| K240 | 258;- | 288;- |
| KASPAROVS GAMBIT | | 319;- |
| KGB | 238;- | 268;- |
| KICK OF 3 | 258;- | |
| KINGMAKER | 288;- | 298;- |
| KINGS QUEST 6 A1200 | 299;- | |
| KINGS QUEST IV | 399;- | 399;- |
| KINGS QUEST V | 288;- | 288;- |
| KINGS QUEST VI | | 319;- |
| KNIGHTS OF THE SKY | 258;- | 199;- |
| KRUSTYS SUPER FUNH. | 258;- | 288;- |
| L.FILES OF S.HOLMES | 288;- | 319;- |
| LANDS OF LORE | 268;- | 298;- |
| LASER SQUAD | | 268;- |
| LASER SQUAD 2 | 249;- | |
| LAWN MOVER MAN | 199;- | |
| LEGACY | 288;- | 319;- |
| LEGACY OF SORASIL | 288;- | |
| LEGEND | 258;- | 288;- |
| LEGEND OF KYRANDIA | 258;- | 288;- |
| LEISURE LARRY V | 288;- | 288;- |
| LEISURE LARRY VI | | 319;- |
| LEMMINGS 2 TRIBES | 238;- | 288;- |
| LIBERTY OF DEATH | | 288;- |
| LINKS | 288;- | 199;- |
| LINKS 386 LISALEVYT | | 188;- |
| LINKS 386 PRO | | 319;- |
| LITIL DIVIL | | 319;- |
| LOOM | | 199;- |
| LORDS OF THE RINGS | 269;- | 299;- |
| LORDS OF THE RINGS2 | 288;- | 268;- |
| LOST TREAS.INFOCOM | | 449;- |
| LOST TREAS.INFOCOM 2 | | 378;- |
| LOTUS ULTIMATE CHAL. | 258;- | 288;- |
| LURE OF TEMPRESS | 238;- | 258;- |
| M-1 TANK PLATOON | 299;- | 199;- |
| MAELSTORM | | 339;- |
| MAGIC BOY | 199;- | 258;- |
| MAGIC CANDLE 3 | | 319;- |
| MAN OF WAR | | 288;- |
| MANCH.UNIT.PREMIER | 258;- | |
| MANIAC MANSION | | 199;- |
| MANIAC MANSION 2 | | 288;- |
| MARIO IS MISSING | | 268;- |
| MAX.OVERKILL DATADISK | | 178;- |
| MAXIMUM OVERKILL | | 319;- |
| MC DONALDS LAND | 238;- | 288;- |
| MECHWARRIOR 2 THE CLANS | | 319;- |
| MICHAEL JORDAN IN FLIGHT | | 288;- |
| MIGHT & MAGIC II | 288;- | 288;- |
| MIGHT & MAGIC III | 288;- | 288;- |
| MIGHT & MAGIC IV | | 338;- |
| MIGHT & MAGIC V | | 319;- |
| MIKE DITKA 2 | | 319;- |
| MONKEY ISLAND | 258;- | 258;- |
| MONKEY ISLAND 2 | 258;- | 288;- |
| MONOPOLY | 249;- | |
| MORPH | 249;- | |
| MORPH A1200 | 249;- | |
| MORTAL COMBAT | | 319;- |
| NFL FOOTBALL | | 319;- |
| NICK FALDOS GOLF | 238;- | 268;- |
| NIGEL MANSELS | 238;- | 268;- |
| NIGEL MANSELS A1200 | 238;- | |
| NIPPON SALES INC. | 249;- | |
| NO GREATER GLORY | 288;- | 288;- |
| ONE STEP BEYOND | 199;- | 199;- |
| OPERATION STEALTH | | 199;- |
| OVERDRIVE | 249;- | |
| PASIFIC WAR | | 297;- |
| PATRIOT | | 299;- |

| | AMIGA | PC |
|---|---|---|
| PINBALL DREAMS | 198;- | 268;- |
| PINBALL FANTACIES | 238;- | |
| PIRACY | 249;- | |
| PIRATES | 249;- | 199;- |
| PIRATES GOLD | | 299;- |
| POINT OF ATTACK | | 288;- |
| POLICE QUEST | 299;- | 299;- |
| POLICE QUEST II | 299;- | 299;- |
| POLICE QUEST III | 299;- | 299;- |
| POLICE QUEST IV | | 319;- |
| POOL OF DARKNESS | 288;- | 288;- |
| POPULOUS 2 | 288;- | 288;- |
| POPULOUS 2 + | 288;- | |
| POWER AND GLORY | 288;- | 288;- |
| PREMIER MANAGER 2 | 238;- | 288;- |
| PRINCE OF PERSIA 2 | | 319;- |
| PRIVATEER | | 319;- |
| PRIVATEER SPEECHPACK | | 189;- |
| PROTOSTAR | | 348;- |
| QUEST FOR GLORY III | | 288;- |
| QUEST FOR GLORY IV | | 319;- |
| R.B.I BASEBALL | 269;- | 299;- |
| RAGNAROK | 288;- | |
| RAIL ROAD TYCOON | 288;- | 288;- |
| RAILROAD TYCOON DELUXE | | 319;- |
| RAMPART | 238;- | 268;- |
| REACH FOR THE SKIES | 268;- | 268;- |
| REALMS OF ARKANIA | 288;- | 288;- |
| REALMS OF DARKNESS | 249;- | |
| RED BARON | 288;- | 288;- |
| RED BARON MISSIOND. | 179;- | 179;- |
| RETURN OF THE PHANTOM | | 319;- |
| RETURN TO ZORK | | 319;- |
| REUNION | 258;- | |
| REX NEBULAR ADVENTURE | | 319;- |
| RINGWORLD | | 319;- |
| RISE OF THE ROBOTS | 258;- | 318;- |
| ROBIN HOOD | 258;- | 288;- |
| ROBOSPORT | 238;- | 238;- |
| S.E.U.C.K | 199;- | |
| S.WEAP.OF LUFTWAFFE | | 299;- |
| S.WEAPONS DATADISKIT | | 179;- |
| SAVAGE EMPIRE | | 349;- |
| SEAL TEAM | | 288;- |
| SENSIBLE SOCCER 93 | 237;- | 268;- |
| SHADOW OF THE COMET | | 319;- |
| SHADOW PRESIDENT | | 319;- |
| SHADOWCASTER | | 309;- |
| SILENT SERVICE 2 | 288;- | 288;- |
| SILVER SEED | | 319;- |
| SILVERBALL | | 288;- |
| SIM ANT | 268;- | 288;- |
| SIM CITY 2000 | | 319;- |
| SIM EARTH | 268;- | 298;- |
| SIM FARM | 268;- | 268;- |
| SIM LIFE | 268;- | 288;- |
| SIM LIFE A1200 | 288;- | |
| SIM.CITY DE LUXE | | 299;- |
| SLEEPWALKER A1200 | 199;- | |
| SOCCER KID | 199;- | |
| SPACE HULK | 288;- | 319;- |
| SPACE QUEST | 299;- | 299;- |
| SPACE QUEST 1 V.2 | 299;- | 299;- |
| SPACE QUEST 2 | 299;- | 299;- |
| SPACE QUEST 3 | 299;- | 299;- |
| SPACE QUEST 4 | 299;- | 299;- |
| SPACE QUEST 5 | | 288;- |
| SPACEWARD HO | | 338;- |
| SPECIAL FORCES | 288;- | 288;- |
| SPEED RACER | | 319;- |
| STAR CONTROL 2 | | 288;- |
| STAR TREK (SPECTRUM HOL.) | | 288;- |
| STAR TREK 25th ANNIVERS. | | 299;- |
| STARLORD | | 319;- |
| STREETFIGHT.2 A1200 | 288;- | |
| STREETFIGHTER 2 | 238;- | 268;- |
| STRIKE COMMANDER | | 338;- |
| STRIKE COMMANDER SPEECH. | | 177;- |
| STRIKE COMMANDER TACT.OP. | | 188;- |
| STRONGHOLD | | 288;- |
| STUNT ISLAND | | 319;- |
| SUBMARINE SIMULATION | | 319;- |
| SUPER FROG | 238;- | |
| SUPER HERO | 258;- | |
| SUPREMACY | 299;- | 379;- |
| SYNDICATE | 288;- | 319;- |
| T.F.X | | 319;- |
| TAKE A BREAK PINNBALL | | 298;- |
| TASK FORCE 1942 | | 299;- |
| TERMINATOR 2 | | 319;- |
| TERMINATOR 2029 | | 348;- |
| TERMINATOR 2029 OPER. | | 198;- |
| TERMINATOR RAMPAGE | | 319;- |
| TEST DRIVE 3 | 288;- | 288;- |
| THE 7th SWORD OF ME. | 288;- | |
| THE EVEN M.INCRED.MACHINE | | 319;- |
| THE LOST VIKINGS | 239;- | |
| THEATRE OF DEATH | 288;- | |
| TORNADO | 299;- | 319;- |
| TRADE COMMANDER | | 338;- |
| TRISTAN PINBALL | | 288;- |
| TROLLS | 249;- | |
| TROLLS A1200 | 249;- | |
| U96 | 288;- | |
| ULTIMA TRILOGY 2 | | 319;- |
| ULTIMA UNDERWORLD | 298;- | 298;- |
| ULTIMA UNDERWORLD 2 | | 319;- |
| ULTIMA VII | | 319;- |
| ULTIMA VII DATADISK | | 178;- |
| ULTIMA VII PART2 S.ISLE | | 319;- |
| ULTIMA VII.S.ISLE P.2 S.S. | | 177;- |
| UNLIMITED ADVENTURES | | 298;- |
| URIDIUM 2 | 249;- | |
| UTOPIA 2 | 288;- | |
| VEIL OF DARKNESS | | 268;- |
| VICTORY AT SEA | | 309;- |
| WALKER | 288;- | |
| WAR IN RUSSIA | | 308;- |
| WARGAME CONSTR. SET | 299;- | 299;- |
| WARLORDS 2 | | 319;- |
| WAYNE CRETZKY 3 | | 319;- |
| WAYNE CRETZKY H.2 | 288;- | 288;- |
| WILLY BEAMISH ADV. | 288;- | 288;- |
| WING COMMANDER | 258;- | 258;- |
| WING COMMANDER 2 256 COL. | | 288;- |
| WING COMMANDER 2 S.OPER. | | 159;- |
| WING COMMANDER 2 S.OPER.2 | | 159;- |
| WING COMMANDER 2 SPEECH A. | | 159;- |
| WING COMMANDER ACADEMY | | 249;- |
| WINTER CHALLENGE | 288;- | 288;- |
| WOLFENSTEIN SPEAR OF DEST. | | 299;- |
| WORLD RALLY C.S.AGA | 299;- | |
| WORLDS OF LEGEND | 188;- | 188;- |
| X-WING | | 287;- |
| X-WING DATA:B-WING | | 188;- |
| X-WING IMPERIAL PURSUIT | | 188;- |
| XANTH | | 288;- |
| XENOBOTS | | 299;- |
| YSERBIUS | | 319;- |
| ZAK MC KRACKEN | | 199;- |
| ZOOL (AMIGA 1200) | 249;- | |
| ZOOL 2 | 238;- | 268;- |

AMIGA 500, KÄYTETTY, TÄYDELLINEN PAKETTI 1495;-
**AMIGA 600 1985;-**
**AMIGA 600+20 MB HD 2995;-**
**AMIGA 1200, HALPA? 3?95;-**
**AMIGA 1200+60 MB HD 5495;-**
**AMIGA 1200+120MBHD 6395;-**
**AMIGA 1200+160MBHD 7345;-**
**AMIGA 4000-30/80/4 12395;-**
**AMIGA 4000-40/120/6 17395;-**
**AMIGA CD-32 2995;-**
**1085S MONITORI 1785;-**
**CBM 1942 3895:-, 1940 2995:-**

TARJOUSHINTAISIA KONEITA ON RAJOITETTU ERÄ.-
KONEISSA ON VIRALLINEN 6.kk.n TAKUU.
OTAMME VANHAN KONEESI VAIHDOSSA!!!

AMIGA 500.n KOVALEVY 40 MB 2295;-
AMIGA 2000.n KOVALEVY 120 MB 2775;-
2 Mt muistipiirit (ZIP)KOVALEVYIHIN 995;-
SUPRA-TURBO AMIGA 500/2000 1250;-
GVP A1230 TURBO 030/40/40/4(A1200) 5495;-
GVP A1200 SCSI+RAM+, (A1200.n) KYSY!
AMIGA ACTION REPLAY 3 (A500/500+) 499;-
AMIGA ACTION REPLAY 3 A2000 399;-
A1200 ACTION REPLAY UUTUUS! KYSY!
LAAJENNUSVÄYLÄN JAKAJA A500 499;-
KIKSTARTVAIHTAJA AMIGA 500/2000 299;-
KIKST.VAIHTAJA+1.3 ROM(A500+.n) 399;-
KIKSTART VAIHTAJA AMIGA 600 399;-
KIKSTART ROM 1.3 299;- , 2.04 385;-
C-64/128 ACTION REPLAY VI PRO 349;-

**VIDI-AMIGA-12 -AGA 1275;-**
**VIDI-AMIGA-12 RT-AGA 2495;-**
**VIDI-AMIGA-24 RT-AGA 3495;-**
**VIDI-PC-12 1495;-, VIDI-PC-24 2795;-**
**MEDIA PRO PLUS PC.lle 3495;-**
**VGA-TV-BUSTER 1495;-**

ÄÄNI-YM. KORTIT
GRAVIS ULTRASOUND 1475;-
SOUNDBLASTER 2.0 785;-
SOUNDBLASTER PRO 2 1275;-
SOUNDBLASTER 16ASP 1995;-
VIDEOBLASTER 2995;-
CD-ROM ASEMAT KYSY!-

A1200/A600 KOVALEVYT 2,5"
60 MB 1995;-, 252 MB 4795;--
120 MB 2795;-, 160 MB 3995;-
Hinta sisältää kaapelin, asennus-ohjelman ja ohjeet. Tarvittaessa teemme asennuksen hintaan 295;-. Myös isompia levyjä tulossa. Kun me teemme asennuksen, koneesi takuu säilyy!!

PANASONIC KX-P1081 1595;-
PANASONIC KX-P2180 2495;-
PANASONIC KX-P2123 2995;-
VARIOPTIO(2180, 2123) 495;-
STAR LC200 COLOR 2495;-
STAR LC100 COLOR 1995;-
STAR SJ-144 4295:-

386/486 KONEET:
386 DX 40MHz 8495;-
486 DX 33MHz 10995;-
486 DX 66MHz 12995;-
KONEET SIS. 127 MT KOVALEVY, 4 MT RAM, SVGA MONITORI. VARAUSMAKSU 500;- TOIMAIKA N. 1 VIIKKO. TAKUU 6.KK

HIIRET:
AMIGA 189;-
AMIGA OPT. 399;-
PC-HIIRI 299;-
JOHDOTON AMIGA 495;-
TRACKBALL 395;-
JOYSTICKIT:
TORNADO 188;-
LOGIPAD 188;-
QS-123 PC 175;-
GRAVIS PC 299;-
GAMEPAD PC 249;-
TAC-2 SPECIAL 99;-
GRAVIS AMIGA 249;-
BUG 149;-
THRUSTMASTERIT:
FLIGHT C.SYST. 699;-
WEAP.C.SYS.2 999;-
RUDDER C.S. 1495;-
DISKETIT:
3,5" DSDD 3,90
3,5" DSHD 7,90
5,25 DSDD 4,90
PUHD.DISKETTI 49;-
HIIRIMATTO 39;-

A1200 32 LISAMUISTI 1/8MT 995;-
A1200 32 LISAMUISTI 2/8MT 1495;-
A1200 32 LISAMUISTI 4/8MT 2195;-
A1200 32 LISAMUISTI 8/8MT 3595;-
A1200 KELLO 199;-
PCMCIA MUISTIT KYSY!
A500 512 KT LISÄMUISTI 299;-
A500+ 1 MT LISÄMUISTI 485;-
A500 2 MT LISÄMUISTI (CHIP.OPT) 995;-
A600 1 Mt LISÄMUISTI 439;-
AMIGAN LISÄLEVYASEMA 489;-
AMIGAN MIDI-LIITÄNTÄ 395;-
AMIGAN STEREO-SAMPLERI 495;-
HANDY SCANNER (256 HS.AMIGA) 1499;-
MODEEMI 2400, HYVÄKS. 1495;-
C-64/128CENTRONICSSOVITIN 399;-
v.32bis FAXMODEEMI ULK. 2795;-

*v.32bis FAXMODEM* (KORTTI) *2185;-*

KAIKISSA TUOTTEISSA ON VIRALLINEN TAKUU JA VIALLISET TUOTTEET VAIHDETAAN UUSIIN TAI KORJATAAN. TARJ. VOIMASSA 30.11 SAAKKA. POSTILÄHETYKSIIN LISÄTÄÄN TOIMITUSKULUT. PELIEN HINNAT OVAT POSTIMYYNTIHINTOJA, MYYMÄLÄSSÄ ERI HINNAT ,(TURUN HALVIMMAT)
Puh. numeromme muuttuu alkuvuonna -94, uusi numeromme on: 921-2511735.

# M-DATA

Yliopistonkatu 29 20100 TURKU

*PIKATILAUSPUHELIN* ARK. 10-17.00 LA. 10-13.00

# 921-511735

TILAUSKORTTI, LEIKKAA IRTI JA VIE POSTIIN

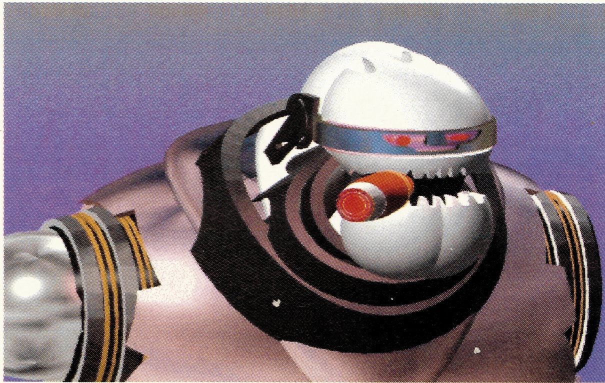
LÄHETTÄKÄÄ ÄKKIÄ SEURAAVAT TAVARAT:

VARALLE, JOS JOKIN ON LOPPUNUT KESKEN:

KONEEN MERKKI: ______ KAS. DISK. 3,5" DISK. 5,25"
NIMI: ______
OSOITE: ______ Puh: ______
POSTINUMERO: ______ POSTITOIMIPAIKKA ______
JOS OLET ALLE 15 VUOTIAS, MUISTA KYSYÄ LUPA ÄIDILTÄ.

M-DATA MAKSAA POSTIMAKSUN

M-DATA
Vastauslähetys
Sopimus 20100/2481
20003 TURKU



# Kultaisten muutosten kynnyksellä

●● Minut on lopullisesti käännytetty. Tulevaisuus on kultainen, pyöreän kauniin kultainen ja digitaalisen puhdas. Halleluja, CD-multimediavallankomous on vihdoinkin täällä. Vuosien takaiset ensimmäiset CD-vallankumoukset ovat enää haaleita muistoja.

Ihan oikeasti yleinen käsitys ja usko (ja toivo) on, että 18–24 kuukauden sisällä CD-formaatti on vähintäänkin tasa-arvoinen korppupohjaisten tuotteiden kanssa. On varmasti täysi sattuma, että CD:n yleistyminen näyttää alkaneen samaan aikaan kun saatavilla alkaa olla kunnon CD-pelejä (merkityksessä "vain CD:lle") tyyliin The 7th Guest, Return To Zork ja Rebel Assault. Kuka tahansa normaali ihminen kun innostuu äärettömästi CD-kartastoista ja keksii niille heti käyttöä.

Pelit myivät kuusnelosta, pelit myivät Amigaa, pelit vauhdittivat 386:n ja 486:n yleistymistä, samoin pelit tulevat myymään myös CD:n muillekin kuin hypemediatietosanakirjaintoilijoille. Eikä tietokonepelien maailma enää tule olemaan entisensä.

## Huhhahhei ja hommista pois

Piraatit, nuo pelaajan parhaat ystävät, siirtyvät historiaan. Sellaisia sadan–kuudensadan megatavun pelitiedostoja ei enää kovin herkästi siirrellä piraattipurkkien välityksellä, paitsi jos modeemitekniikka harppaa uskomattomiin tiedonsiirtonopeuksiin. Toinen rajoittava tekijä on tietysti kiintolevytila, jota tuskin kenelläkään on muutenkaan koskaan tarpeeksi.

CD-levyjen kopiointikaan ei enää ihan kotikonsteilla onnistu, joten hyvästi välituntien vaihtopörssit. Ihme, jollei piraatteja siirry kortistoon ainakin 90 prosentin verran.

## Hinnat alas?

CD-levyjen monistaminen on huomattavasti halvempaa kuin huojuvien korppupinojen ja piratismin väheneminen pitäisi kasvattaa peliyhtiöiden voittoja. Mitenkäs tämä vaikuttaa pelien hintoihin, jotka piratismiin vedoten hoippuvat kohtalaisen korkealla? (Kunnes niitä vertaa konsolipeleihin. Yli viisisataa markkaa Streetfighter II:sta, gimme a break!)

Olisi enemmän kuin mukavaa, jos pelien hinnat tippuisivat lähelle musiikki-CD:n hintoja eli alle 200 markan. Olisi myös mukavaa, jos joulupukki oikeasti olisi olemassa. Tuskinpa ne kuitenkaan paljoakaan tipahtavat. Kun ei ole piratismia, ei sitä tarvitse myöskään ottaa "kilpailijana" huomioon hinnoittelussa. Ja luulenpa että laulua "kohonneista kehittelykustannuksista" veisataan oikein hartaasti. Toisaalta taas pelifirmoille CD-formaatti on niin toivottu vaihtoehto, että sen leviämistä kannattaa kyllä edistää hintapolitiikallakin. Toivotaan ainakin.

Suuri tallennuskapasiteetti ja jatkuvasti nopeutuva konekanta tarkoittavat, että suurin osa peleistä siirtyy käyttämään tarkempia näyttötiloja, jollei muuten niin siksi, että saadaan levyä täyteen. Helppoja tehokikkoja, kuten pitkiä animaatiojaksoja, puhetta ja aitoa musiikkia tietysti käytetään. Itse pelit tuskin nykyisestä juurikaan laajenevat ja kasvavat, lukuunottamatta aitoja näyttelijöitä käyttäviä hollywoodahtavia spektaakkeleja, joista Return To Zork jo antaa esimakua.

## Mutta toisaalta...

Etenkin ja varsinkin PC-pelaajien iloksi monet tuotteet julkaistaan bugeja täynnä ja muutenkin keskeneräisinä, esimerkiksi Falcon 3.0A ja Falcon 3.02.1 ehkä näyttävät samoilta, mutta erot käytännössä ovat melkoiset.

CD-levyillehän ei voi nimittäin kirjoittaa. Miten käy, kun Spectrum Holobyte esimeriksi julkaisee Falcon 4.0:n vain ja ainoastaan CD-formaatissa? Varmasti he tyylilleen uskollisena julkaisevat täysin toimivan, bugittoman version niin kuin aina ennenkin. Toivon hartaasti, että varsinainen pääohjelma asettuu kauniisti kiintolevylle ja vain tilaa vievät grafiikka- ja äänitiedostot pysyvät kultalevyllä, jotta korjaustiedostot saisi edelleen hyödynnettyä.

Piratismilla on yksi laitevalmistajien kannalta hyödyllinen vaikutus: tietokoneita ostetaan, koska pelit saa ilmaiseksi naapurin pikku keräilijältä. Kun tämä mahdollisuus poistuu, tietokoneet joutuvat jokseenkin samalle viivalle paitsi konsoleiden myös vakavammin otettavien CD-pohjaisten viihdevehkeiden eli Philips CD-I:n ja 3DO:n kanssa.

Toisaalta taas konsoleiden, 3DO:n ja CD-I:n shareware/PD-tarjonta voi olla vähän heikon puoleista, ja harvapa tietokonettaan vain ja ainoastaan pelaamiseen käyttää.



## Viimehetken lisäyksiä

PS. Älkää luottako turhan paljon CU Amigan ja The Onen Frontier-arvosteluihin. Outoa kyllä, niissä ei mainita mitään Frontierin "ominaisuuksista", joita ponnahtelee esiin heti alusta alkaen. Kyllä, kummankin lehden edustajat istuivat lehdistötilaisuudessa lähes vieressäni.

PPS. Mig-29 v.1.01/Falcon 3.02.1 -päivitys on jo Pelit-BBS:ssä, samoin Tornadon 1.0C-päivitys. Suositellaan ehdottomasti.




"Hirviöt ulkoavaruudesta nakertavat työtehoa"

# Työpaikkapelaaminen – 90-luvun päihdeongelma

●● Lehdissä pohditaan yleensä tietokonepelien vaikutuksia lapsiin ja nuoriin, mutta lokakuun 14. päivän Iltalehti käänsi huomion työpaikkapelaamisen aiheuttamaan työn tuottavuuden laskuun. Ovatko tietokonepelit osasyyllisiä maailman talouslamaan?

**Information Week → Business Week → Iltalehti → Pelit-lehti**

**Jotta sydet ja sepät eivät menisi sekaisin, kerrattakoon vielä, missä lehdissä painetut artikkelit ovat vaikuttaneet mihinkin.**

Iltalehden toimittaja **Pekka Virolainen** on käyttänyt lähteinään kahta amerikkalaista talousjulkaisua eli **Business Weekin** Amerikan painosta sekä **Information Week** -lehden tekemää haastatelututkimusta. (Tämän tutkimuksen luulisi muuten vakuuttavan viimeisenkin tuomaksen, että pelaaminen ei ole lapsellista puuhaa.) Vain 28 prosentissa tutkimukseen osallistuneista toimistoista ei pelattu tietokonepelejä. Kotona jälkikasvuaan pelaamasta kieltävä isä tai äiti saattaa hyvinkin kuluttaa kahvi- ja ruokatuntinsa Tetriksen kimpussa.

Sinänsä pelaamisen leviäminen kotoa konttoreihin ei ole mikään ihme. Ensimmäinen videoja tietokonepelien kahvoissa kasvanut sukupolvi on astunut työelämään, ja he kaipaavat luppohetkiensä ratoksi jotain muuta kuin sanaristikon ja kupposen haaleaa kahvia.

## Kielletyt leikit

Iltalehti kertoo Business Week -lehteen viitaten, miten jotkut suuret amerikkalaiset yritykset kuten Yhdysvaltain puolustusministeriö ovat kieltäneet pelaamisen työaikana. Lisäksi kerrotaan, että myös eräät suomalaiset yritykset ovat "poistaneet peliohjelmat kaikista työntekijöidensä tietokoneista". Toivottavasti Iltalehti tarkoittaa kuitenkin yritysten omia tietokoneita. Minä en ainakaan ilahtuisi, jos pomo iltana muutamana tulisi sorkkaraudalla kylään ja poistaisi peliohjelmat työntekijänsä tietokoneesta... Joka tapauksessa olisi kiintoisaa tietää, mitä ja kenen asentamia pelejä yritykset ovat koneistaan poistaneet.

Business Week mainitsee myös nimeltä eräitä työtehoa nakertavia "suosikkipelejä" eli **Asteroidsin, Space Invadersin ja Centipeden**. Lehden kuvassa komeilee Windowsin pasianssi, joka on levinnyt Windowsin mukana liki 50 miljoonaan koneeseen. Iltalehden kuvista voi vastaavasti tunnistaa mustavalkoisen palikkatetriksen sekä Mah joongin. Ovathan nämä kaikki toki pelejä, mutta kaikesta päätellen niin Business Week kuin Iltalehtikin on täysin pihalla tietokonepelimarkkinoiden nykytilasta. Onneksi kukaan ei ole vilauttanut heille Civilizationin tai Wing Commanderin kaltaisia koukkuja, joiden uhreja on uhkailtu muun muassa avioerolla.

Information Week -lehti on haastatellut tutkimuksessaan 200 yhdysvaltalaista tietojärjestelmäpäällikköä. Tulosten mukaan 16 prosentissa toimistoista pelataan useita kertoja päivässä, 42 prosentissa pelataan useita kertoja viikossa, ja vain 28 prosenttia "jätti leikkimisen kokonaan väliin", kuten Iltalehti asian ilmaisee. Itse asiassa Iltalehti toistaa Business Weekin virheen ja puhuu haastateltujen omasta pelaamisesta, kun itse haastattelussa käytetään sanamuotoa: "How often are computer games played at your office?" eli "Kuinka usein toimistossanne pelataan tietokonepelejä?". Valitettavasti mistään ei käy ilmi, tarkoitetaanko kysymyksellä kunkin työntekijän henkilökohtaista vai kaikkien työntekijöiden yhteistä pelitaajuutta.

## Suomi nousuun

Tietokonepelien suurimmaksi ongelmaksi nähdään pelaamiseen kulutetun ajan vaikutus tuottavuuteen: "Niiden yritysten joukko, jotka uskovat tietokonepelien vähentävän stressiä ja lisäävän työtehoa, on jäämässä vähemmistöön." Tai kuten Windowsin pasianssin ohjelmoinut **Wes Cherry** toteaa Business Weekin haastattelussa: "Minusta on hauska ajatella olevani osittain vastuussa lamasta." Information Weekin haastattelemista tietojärjestelmäpäälliköistä puolet oli kuitenkin sitä mieltä, etteivät tietokonepelit vähennä tuottavuutta.

Työpaikkapelaamisen aiheuttamia ongelmia pahentaa Iltalehden mukaan se, että "pelien valmistajat ovat tehneet kiinnijäämisen riskin pieneksi". Peleihin on voitu ohjelmoida näppäin, jolla pelin saa piiloon siksi aikaa, kun pomo kurkkii olkapään takana. Business Weekin esimerkkinään käyttämän Pinball-pelin "boss"-näppäin on kuitenkin Windowsin toiminto, joka löytyy mistä tahansa Windows-ohjelmasta.

Business Week tietää myös kertoa, että joidenkin pelien boss-näppäin tuo esiin valenäytön, joka muistuttaa taulukkolaskentaohjelmaa. Sitä Business Week ei sen sijaan tiedä, että moni näistä valenäytöistä on pelkkä vitsi: laskelman otsikkona on kissankorkuisin kirjaimin esimerkiksi pelin tuottaneen yrityksen nimi, ja taulukkoon on koottu pelien myyntilukuja.

Niin ja bossithan eivät pelaa. Muistuu mieleen tapaus, jossa erään suomalaisen yrityksen johtaja soitti epätoivoisena ja tiedusti, miten Leisure Suit Larry saa ne halvatun e-pillerit käsiinsä. Yrityksen nimen olen vannonut unohtavani, mutta antamani vinkki käynnisti viikon ajan seisseet työt. Pääkonttorin henkilöstö toimitusjohtajaa myöten ei ollut viikkoon tehnyt muuta kuin metsästänyt ehkäisypillereitä.

Eli kyllä tietokonepelit voivat ongelma olla siinä missä hiihdon MM-kisatkin. Vai eikö teidän työpaikallanne muka kokoonnuta joka talvi kahvihuoneen television ääreen kisoja vahtaamaan? Jos vikaa pitää jostain etsiä, niin se on tässä meillä ja Amerikoissa harrastetussa johtamiskulttuurissa: kiireiseltä pitää näyttää, vaikkei mitään tekemistä olisikaan.

Eikä työajan haaskautuminen tai stressin laukeaminen ole suinkaan työpaikkapelaamisen

tärkein vaikutus. Iltalehden tai Business Weekin artikkelissa ei mainita sanallakaan viruksia, jotka leviävät kotoa töihin tuotujen levykkeiden matkassa. Esimerkiksi Larryn piraattikopion mukana matkannut pöpö on tehnyt monessa yrityksessä rumaa jälkeä.

Koska henkilökohtaisesti olen vakuuttunut rentouttavan pelituokion siunauksellisuudesta, yritysten tulisi mielestäni keskittyä nimenomaan virusvaaran eikä niinkään pelien torjumiseen. Heidän on huolehdittava siitä, että yritysten koneisiin asennetaan vain alkuperäisiä ohjelmia, olivat ne sitten pelejä eli ei.

Joka tapauksessa suomalaisilla yrityksillä luulisi olevan suurempiakin murheita kuin pelien seulominen koneidensa kiintolevyiltä.

## Haadeksen Veljeskunta jyrää

Toinen MSG:n pyörittämä **Olympos**-postipeli on sitten saatu 23 kierroksessa kunnialla päätökseen. On aika onnitella voittajia eli Haadeksen Veljeskuntaa, joka Ateenan sivustatuella lopulta ahdisti Herakleionin ja Pelionin veljeshallitsijat antautumaan. Hyvä me! Loppusodassa näytteli ratkaisevaa osaa virallisesti puolueeton Phoenicen kaupunki, joka salaa tuki Veljeskunnan joukkoja – menettämättä itse yhtäkään sotilasta, kaleeria tai kaupunkia!

Myös Pelit-lehden lähettiläänä mukaan soluttautunut Cardian styränki, Veli Oletheros II (*) onnistui tasapainoilemaan mukana loppuun asti. Välistä tilanne oli toki tukala naapurien yrittäessä ajaa Cardiaa sotaan Ateenan kanssa vallatakseen lopulta molemmat taistelun heikentämät valtiot. Onneksi pikainen diplomatia Ateenan Pythagoras I:n kanssa käänsi tilanteen Cardian ja Ateenan yhteiseksi voitoksi.

Erityisen tunnustuksen ansaitsee myös Meliboean hallitsija Darius, joka jatkoi sitkeästi sissisotaansa cardialaisia valloittajia vastaan vihollisen ylivoimasta välittämättä. Hyvä peli ei synny niinkään hyvistä liittolaisista kuin pelin hengen sisäistäneistä vastustajista.

*) Kaikille asiaa kysyneille kerrottakoon, että Oletheros on Sandman-sarjakuvasta tutun tuhon ja sodan inkarnaation muinaiskreikkalainen nimi.

# Punaniska saa Laakin




Kuten Pelit-lehdessä 1/93 kerroin, kotimaisilla sarjakuvalehdillä ei ole koskaan mennyt turhan lujaa. Esimerkiksi tammikuussa esitelty **Amok** lopetti lupaavasti alkaneen juoksunsa heti toisen numeron jälkeen. Onneksi edeltäjien synkkä kohtalo ei ole lannistanut uusia yrittäjiä. Syksyn myötä kauppoihin on kolahtanut peräti kaksi suomalaisin voimin koottua sarjakuvapläystä, **Laaki** ja **Punaniska**.

Aiemmista kotikutoisista sarjakuvalehdistä poiketen sekä Laakin että Punaniskan takaa löytyy tunnettu kotimainen sarjakuvakustantaja. Laaki on syntynyt Semicin ja Kalletuotannon yhteisiskusta, ja Punaniskaa kustantaa muun muassa Aku Ankan kustantajana tunnettu Sanomaprint.

Itse asiassa Laaki ei ole kuin puoliksi kotimainen. Suomalaisten sarjakuvapiirtäjien kuten Jopen, Timo Kokkilan ja Wallun tuotosten ohella lehdestä löytyy myös keskieurooppalaista sarjakuvaa. Laakin parhaista ulkomailta ostetuista sarjoista vastaavat **Ralf König ja Zep**.

Kuten tekijöiden määrästä voi päätellä, Laakin sarjat ovat hyvin lyhyitä, pisimmillään kuusisivuisia. Tarinan puristaminen lyhyeen tilaan on oma taiteenlajinsa, jossa kaikki eivät ole suinkaan onnistuneet. Pahiten tökkii Freddy Miltonin Viljamin maailma, jonka sivut paino on lisäksi onnistunut sotkemaan keskenään. Sen sijaan **Timo Mäkelän** Juhani Ahon novellin mukaan piirtämä Vanha muisto on silkkaa sametista valettua dynamiittia.

Joka tapauksessa Laakia voi suositella vaativallekin sarjakuvan ystävälle. Lehdestä löytyy pari herkkupalaa, jotka ovat jo sinällään kahden kympin arvoisia. Sekavan kannen ei pidä antaa säikäyttää itseään.

Net ken ovat poteneet vieroitusoireita Helsingin Sanomien lopetettua ~~tamlavan~~ rääkyvän karjapaimenen eli Punaniskan seikkailujen julkaisemisen, voivat huokaista helpotuksesta. Nyt samaa tuhtia tavaraa on tarjolla 52 sivun paketissa.

Punaniskaa piirtävän **Wallunhan** luulisi olevan tuttu kaikille Pelit-lehden lukijoille, ja vitsejä ovat sarjan varsinaisen käsikirjoittajan eli **Rauli Nordbergin** ohella olleet vääntämässä myös sellaiset oudot otukset kuin **Nnirvi**, **J$^3$ (*)** sekä **Tuija**. Uudessa lehdessä Punaniskan maailmaan ovat tarttuneet myös vierailevat tähdet eli **Jussi Tuomola** ja **Timo Kokkila**. Myös Rauli Nordberg on piirtänyt muutaman sivun Punaniskan sivupotkun Törttö-Billin seikkailuja. Hänellä on valitettavasti jo Laakista tuttu tapa jättää sivujen ylä- ja alalaitaan stripin korkuinen marginaali, johon toivottavasti löytyy jatkossa täytettä.

Punaniskan hahmot on luotu alunperin sanomalehtikäyttöön. Lehden parasta antia ovatkin Punaniskan alkuajoilta kierrätetyt strippit, joita olisin kernaasti lukenut enemmänkin. Lehdestä 32 sivua haukkaavan pitkän sarjankin voi yhtä hyvin lukea yksittäisinä vitseinä kuin klassisena tarinana Punaniskan kolmesta koettelemuksesta Dollyn suosioon pääsemiseksi.

Joka tapauksessa on mukava nähdä suurten kustantajien tarttuneen lopulta myös kotimaisten tekijöiden tuotoksiin. Toivottavasti myös lukijat osaavat ottaa nämä uutuudet ostoslistalleen.



*) Minäkö mukamas jäävi kertomaan tästä uudesta, uljaasta, hienosta ja muutenkin erinomaisesta sarjakuvaeepoksesta? Ei, kyllä te jälleen kerran erehdytte henkilöstä.

# PELIT ★ posti

Postipino paisuu, paisuu ja paisuu. Kiitoksia upeista kommenteista. Tällä kertaa paneudumme hieman konesotaan, vai onko se sotaa? Seuraavassa lehdessä vielä mielipiteitä asiasta, jos jollakulla on **uutta** sanottavaa. Sen jälkeen päätämme keskustelun.

Kiitos nimimerkki General Shumway, kirjeesi on tutkittu ja luettu tarkasti. Muille lukijoille tiedoksi: hän vertaili PC-Formatin ja Pelit-lehden arvostelupisteitä. Kirje on kuitenkin niin pitkä, ettei tila riitä sen julkaisuun.

Vielä yksi asia: olisi hirmu kiva (ja auttaa julkaisua) jos kirjeessänne on oma nimenne: se jää ainoastaan toimituksen tietoon, jos niin haluatte.

Ja kirjeet osoitteella
**Pelit**
**Posti**
**PL 64**
**00381 Helsinki.**

## Tietäväisille

**Asiani koskee PelitSeis-palstaa. Jos joku kysyy palstalla jotain, ja jos juuri sinä tiedät vastauksen, niin kirjoita! Jotkut ajattelevat: "Kyllä joku sinne kirjoittaa. Enpä viitsi vaivautua." Eihän PelitSeis-palstan systeemi toimi, jos te jotka tiedätte, ette viitsi vastata.**

**Tyttölapsi**

Olemme täysin samaa mieltä, ja kiitämme niitä, jotka viitsivät vastata. Ja kuten lienette huomanneet, palkintoja lähtee varsin usein.

## Viimeisen kerran F1GP:stä

**Formula One Grand Prixistä näyttää riittävän väittelyä. Se on jo aika selvää, ettei peli ole täydellinen. Omasta mielestäni realistisuus on sen parasta antia. Vakiosäädöt riittävät hyvin pitkälle. Luova reitinvalinta ei kyllä onnistu oikein missään. Jamesin "jarruta ja käännä viime hetkellä" -vinkki oli oikea tajunnan räjäyttäjä. Kaikkea sitä julkaistaankin! Auto muuten kulkee nopeammin, kun kierroslukumittarin näyttäessä täysiä vaihtaa isommalle vaihteelle. Kumma juttu.**



**Injected with a poison**

F1GP:stä on saapunut toimitukseen noin 50 kirjettä. Tällä kertaa keskustelu päättyy tähän kirjeeseen, kiitos.

## Korjauksia, korjauksia

**Ja vähän pidemmältä jaksolta. Lehden 2/93 käännöskilpailussa oli virhe: kysymyksen ensimmäisessä kohdassa oli Reiska Tähtisumu ja kosmiset sukupuolenvaihtajat, vaikka tarkka suomennos olisi Reiska TähtisumuINEN ja kosmiset sukupuolenTAIVUTTAJAT. Ja toivoisin, että jokainen nyt tietäisi Nnirvin oikean nimen olevan NIKO NIRVI. Äänikortin ostamista suunnitteleville sanoisin, että vain Sound Blaster on täysin Sound Blaster -yhteensopiva. Tämä ilmeni kaverini Pro Audio Spectrumissa, josta ei irronnut ääniä Ultima Underworld 2:een.**

**Pompo**

Käännöksissä on muistettava, ettei englanti käänny suomeksi sana sanalta, tai tulos on luokkaa "Tohtori Fredin päästä sojottavat tuntosarvet". –Oskari Nirvi.

## Korteista

**Huomasin että kansiotilauskorttiin ei pystynyt merkitsemään määrää.Laittakaa vuoden sisällysluettelo ehdottomasti joulukuun lehteen. Role Playing Forever: olen täysin samaa mieltä kanssasi. Laittakaa ihmeessä se roolipelipalsta!**

**Tommi**

Tästä roolipeliasiasta: Suomessahan ilmestyy muutamakin roolipelilehti, joita mitä ilmeisimmin tekevät roolipelaamiseen henkeen ja vereen vihkiytyneet tekijät. Eikö olisi asiallista tukea näitä pioneereja tilaamalla heidän lehteään kuin jatkaa keskustelua Pelit-lehden laajentamisesta?

## Aselepo vai sota

**Tässä vähän kommervenkkiä Aselepo konesotaan -nimimerkille ja muillekin PC-faneille. Kyllähän omaa konettaan saa kehua/haukkua vaikka pilviin/ pohjamutiin asti, mutta toisen koneen haukkuminen on tyhmää. Varsinkin jos ei ole käytännössä kokeillut kumpaakin. Minulla itselläni on PC486/33.**

**PuuCee the Mammutti saa minulta lohharin liekkejä ainakin HUONOSTA muistinhallinnasta. Prosessorin nopeuskaan ei riitä, jos yksi ainoa joutuu tekemään kaikki työt. Onkin oikeastaan huvittavaa, että PC:n pelastajaksi mainittu Windows näyttää havainnollisesti koneen tehon loppumisen vaikka suurilla hertsimäärillä ajellaankin. Jatketun muistin käyttäminen 32 bitin protected moodissakin on melkein utopiaa ja helkutin hidasta. 640 kilotavua on vieläkin PC:n suurin järkevästi käytettävissä oleva muistimäärä.**

**CD-ROMkaan ei tuo tullessaan pelkkää hyvää. Jos pelitalot vääntävät tekeleensä CD-ROMille, seurauksena on että pelejä ei voi kopioida samaan malliin kuin ennen. Se on sitten pelkästään pelaavalle sama ostaako CD-ROM-superkonsolin vaiko sitten PC+CD-ROMin, jossa ruutu nykii ja paukkuu texture mapping -grafiikan vallattoman fantastisessa tilkkutäkissä lentokoneen putputtaessa ohi mopon vauhdilla. Sitä paitsi, jos otetaan huomioon PC koneena, niin CD-ROMin liittäminen siihen on sama kuin jos liittäisi kiintolevyn taskulaskimeen (jos liioittelu sallitaan). Summa summarum: 386/486-prosessoritekniikka ei YKSIN riitä Windowsin tai Strike Commanderin kaltaisille tehosyöpöille.**

**Thanks God for a bomb**

## Paljonko?

**"Amigaa ollaan oltu tappamassa viimeiset kolme vuotta ja vieläkin se porskuttelee. Tällä hetkellä Suomessa on noin 250 000 Commodore-merkkistä tietokonetta. Tällainen kanta ei ihan helposti häviä." Näin aloitti Commodore Finlandin *Eero Walden* tekemänne haastattelun Pelit-lehden numerossa 6/1993. Tätä haastattelua haluaisin hieman kritisoida.**

**Koko haastattelussa on mielestäni lievää aivopesun makua. Haastattelun alussa E.W. yrittää ilmiselvästi antaa sellaisen käsityksen, että Suomessa olisi 250 000 Amigaa. Näinhän asia ei tietysti ole, sillä Commodore on valmistanut kaikkea mahdollista Pet-koneista PC:eihin. Yksin kuusnelosia uskoisin olevan puolet tuosta neljännesmiljoonasta.**

**Loppupuolella hän totesi, että Amigoita on vuoden sisällä myyty noin 7 500 kappaletta, ja hän arvioi myyntikäyrän olevan pikemminkin kasvava kuin laskeva. Lasketaanpa.**

**Amigaa on myyty Suomessa syksystä 1987, josta on siis tasan kuusi vuotta. Jos Amigaa ollaan siis myyty 7 500 kpl vuodessa, on kaava 6 x 7 500 = 45 000 tosi. Eli Suomessa olisi noin 45 000 Amigaa, EDELLYTTÄEN, että koneita olisi aina myyty yhtä paljon kuin nyt. Tämän puolesta puhuu myös Market Visionin tekemä tutkimus, jonka mukaan Suomessa on noin 752 000 mikroa, joista 91 % on PC:itä.**

**E.W. päättää haastattelun seuraavasti: "Miksi lopettaa pelimaahantuonti, kun koneita on Suomessa kuitenkin satojatuhansia?" Tämä sisältää parikin kompaa. Ensinnäkin, Toptronics on oman käsitykseni mukaan lopettamassa pelimaahantuontia siksi, koska PELIT EIVÄT MENE KAUPAKSI! Ei siis auta, vaikka koneita olisi 5 miljoonaa, koska kaikki vain kopioivat. Toinen kompa on se, että Suomessa ei todellakaan ole "satojatuhansia koneita", kuten Eero Walden antoi ymmärtää.**

**Man & Manin *Timo Lehtonen* totesi, että "Lehdistössä on povattu kaikkien muiden käyttöjärjestelmien kuolemista kuin PC:n." Hänelle tiedoksi, että ei se PC ole mikään käyttöjärjestelmä, vaan konetyyppi, jossa taas voi käyttää lähes mitä tahansa käyttöjärjestelmää MS-DOSista OS/2:een ja UNIXista Applen System 7:ään.**

**Totuus julki**

Kiitän asiallisesta ja kriittisestä vastineesta. Haastattelun ei suinkaan ollut tarkoitus "aivopestä" tai harhaanjohtaa lukijoita vaan kertoa joitakin faktoja Commodoren/Amigan tilanteesta Suomessa.

Nimimerkki väittää, että olen harhaanjohtavasti ilmaissut Suomen konekannaksi neljännesmiljoonan pyrkien kuvaamaan luvulla Amigan kokonaislukumäärää. Edelleen hän väittää haastatteluni sisältäneen

"kompia". Näin ei asian laita ole.

Tahdoin haastattelussa ilmaista kokonaistilanteen niistä laitteista, jotka on rakennettu toimimaan puhtaasti Commodoren omalla käyttöjärjestelmällä. Olisiko Amigaa ilman kuusnelosta? Petri Lehmuskoski totesi, että C64:n pelejä myydään enemmän kuin Amigan pelejä. Voidaanko näin ollen sivuuttaa koko C64-kanta olankohautuksella? C64:n jälkeen markkinoille tuli Amiga. Amigan rinnalla uutuutena lanseerataan CD32-pelikonsoli. Pitääkö kaikki laitteet "lokeroida" ennen kuin myytyä kokonaismäärää voidaan laskea?

Nimimerkki viittaa edelleen, että luku sisältää myös Commodoren MS-DOS-pohjaisia PC-laitteita: Commodoren valmistamia MS-DOS-koneita on Suomessa myyty Commodoren muihin tuotteisiin verrattuna varsin vähän, muutamia tuhansia.

Kirjoituksen lopussa nimimerkki tarttuu Timo Lehtosen pieneen lapsukseen PC-laitteiden käyttöjärjestelmistä huomaamatta vastaavaa virhettä omassa kirjoituksessaan. Mikä ihmeen ero on mikrolla ja PC:llä? Ymmärtääkseni mikro(tietokone) on suomenkielinen vastine englanninkieliselle "personal computer" -termille.

Oletan kuitenkin, että tekstissä PC:llä tarkoitetaan MS-DOS-käyttöjärjestelmällä toimivia laitteita ja mikrolla kaikkia henkilökohtaisia mikrotietokoneita. Jos olen ymmärtänyt tekstin oikein, ja että Market Vision tarkoittaa kaikkia maahamme myytyjä mikroja, en todellakaan allekirjoita tutkimusta kokonaisuudessaan. Jos myytyjen mikrotietokoneiden kokonaismäärä MV:n tutkimuksessa pitää paikkansa, tämä tarkoittaa sitä, että prosentit loppuvat kesken, ennen kuin Apple tai Atari on saanut siivuakaan. Jos taas MV:n tutkimus kattaa ainoastaan laitteet, joita käytetään työympäristössä, voidaan olla oikeilla jäljillä. Suurin osa tietotekniikan toimistotyökaluista on MS-DOS-pohjaisia. Kokonaismyynnissä kakkonen välillä 1987–93 on joko Apple tai Commodore, veikkaisin jälkimmäistä.

Kuinka paljon tästä noin neljännesmiljoonan konekannasta sitten on Amigaa? Amigan myynti (Amiga 1000) alkoi Suomessa 1986. Vuonna -87 myytiin ensimmäiset Amiga 500:t. PCI Datan virallinen ilmoitus vuonna -91 kertoo (C64 myynnin ohella) 110 000–120 000 Amigan kokonaismyynnistä. Näiden lukemien päälle on laskettava Man & Manin ja Toptronics Ky:n myymät sekä ns. harmaatuontilaitteet viimeiseltä kahdelta, kolmelta vuodelta. Kokonaismäärä lienee noin 150 000 laitetta – siis Amigaa – ja C64:n osuudeksi jää kunnioitettavat 100 000 laitetta.

Pelimyynnin kannattamattomuuteen taas on syynä kaikki, jotka koneissaan pyörittävät kopioituja ohjelmia. Näin ollen ymmärrän varsin hyvin Petri Lehmuskosken huolen pelikaupan kannattamattomuudesta. CD-levylle tallennettujen pelien leviäminen todennäköisesti parantaa pelimaahantuojien ja -kauppiaiden tilannetta.

Parhain terveisin

**Commodore Data**
**Eero Walden**




## Amigan puolesta

**Tässä on vastakaikua A1200:n omistajilta Phantom Lordille ja muille PC:n omistajille. Phantom Lord väitti, että 256 värin grafiikkatila hidastaa A1200:ta liikaa. Mutta A1200:ssa on erikoispiirejä, jotka hoitavat grafiikkaa, eli hidastumista ei paljon tapahdu.**

**A1200 pystyy näyttämään resoluutiot 320 x 200 – 1280 x 1024 ja kaikissa resoluutioissa värejä 2–262144 16 777 216. Paltv-standardi, joka on käytössä Suomessa, pystyy esittämään korkeintaan 262144 väriä kerrallaan. Esimerkiksi Star Trek VI:n efektit on tehty A1200:lla. Valmistautukaa ilmiöön nimeltä CD32. Mikä se on, kuulen sinun, lukija, kysyvän. Siinäpä se, Pelitlehti ei ole maininnut sitä sanallakaan. Miksi lehti tekee sivun jutun PC:n uudesta tikusta, muttei kerro Amiga CD32:sesta sanallakaan? Ilmeisesti lehteä tekee nippu PC-lähetyssaarnaajia Marsista!**

**Tunnustetaan, että joskus kun tulee jokin PC-peli, joka ei tule Amigalle. Vaan eipä hätää. Minulla on Amigassani myös PC 486, Mac Quadra ja C64! Tämän mahdollistaa emulaattori EMPLANT. Aivan, maksan vain 3500 markkaa ja saan PC 486:n SVGA:lla. Emulaatio on 100-prosenttinen, ei mitään eroja tai hidastuksia. Ja kaikkia voi käyttää yhtäaikaa moniajossa!**

**Toivottavasti tämä sai teidät, hyvät lukijat, heräämään todellisuuteen ja ymmärtämään, että Amiga On Paras. Ottakaa nyt, PC-friikit, kantaa.**

**Amigisti**

CD32 lienee sama CD32, josta oli monta sanaa numerossa 5/93 sivulla 17.

## Monenlaista

**Nimimerkki Phantom Lord, ei ole ihme, että on konesotaa, kun on sellaisia ääliöitä kuin sinä. Jos 486 on kerran kivikautinen, niin osta sitten Sega. Konsolit ovat lastenleluja. PC- ja Amiga-pelurien pitäisi pitää yhtä puolta konsoleita vastaan. Lisäksi sanoit "potkikaa Piirat ulos lehdestä", minä potkisin mielelläni sinut alas parvekkeelta.**

**Antti the Fearless Warrior**

Konsolikeskustelu ei sitten ala uudestaan tämän kirjeen perusteella, ettäs tiedätte.

## Ei ainoastaan amigistit

**Pelit 5/93:ssa nimimerkki Aselepo konesotaan kirjoitti, että amigistit kehuvat Amigaansa ja yrittävät tukahduttaa PC:t. Ehkä näin on, mutta nimimerkki ei ollenkaan kertonut, mitä PC:n omistajat tekevät. Tunnen viisi–kuusi PC:n omistajaa, jotka aina nähdessään jonkun Amigan omistajan rupeavat haukkumaan Amigaa. Itse omistan Amiga 600HD:n eikä minulla ole mitään PC:tä vastaan, mutta halusin vain oikaista nimimerkin tekstiä.**

**AmigaPC/PCAmiga, why not?**

## Käsikädessä

**Tuija Linden sanoi olevansa jumissa Black Cryptin tasolla 7, julkaiskaa ohjeet, sillä olen 11 vuotta, enkä ymmärrä englantia tarpeeksi. Kaipaan konesodan loppumista, kuten varmasti moni muukin lehden lukija.**

**Käsikädessä käy tietokoneiden tie kohti konsolien tuhoa**

Historian havinaa, enpä muista mihin jäin jumiin. Black Cryptissä on se ongelma, että ohjekirjan karttojen mukaan pelin pystyy pelaamaan läpi, ongelmaksi jää vain oikeitten aseitten keksiminen muutamaan hirviöön sekä muutaman loitsun soveltaminen. Tästä syystä emme ole koko ratkaisua julkaisseet. Pyydä vanhemmiltasi apua karttojen tulkitsemisessa, niin pääset varmasti eteenpäin. –tl

## Tietokone-faneille

**Omistan AMIGAN ja luettuani Pelit-lehden numeron 5/93 raivostuin toden teolla PC-käyttäjiin. Macin käyttäjät ovat tuhat kertaa asiallisempia. Minulla oli kylässä PC-pelaaja ja ensimmäiseksi hän sanoi nähdessään Amigan: "Amiga on paska.". Ja koko ajan sain kuulla kuinka erinomainen kone PC on. PC-fanaatikot ovat aivan samanlaisia kuin Amiga-faneille kirjoittaneen PC-käyttäjän tuntemat amigistit. Tämä ei toivottavasti koske kaikkia, sillä uskon ja toivon että suurin osa Amiga-, Atari- ja PC-käyttäjistä eivät ole kone-rasisteja.**

**Minulla on yksi ratkaisu konesodan lopettamiseen, joka tietenkin vaatisi suuria investointeja. Mielestäni konesodan voi lopettaa vain perustamalla oma lehti Amigalle ja toinen PC:lle. Perustelen väittämääni näin:**

**1. C=lehdessä (muistoa kunnioittaen) ei koskaan tarvinnut lukea typeriä "mun kone on parempi..." juttuja. Näin olisi myös harrastajan PC-lehdessä jos semmoinen olisi. Nykyiset kun on tarkoitettu lähinnä mikrotukihenkilöille ja toimistonjohtajille.**

**2. Toimittajat voisivat keskittyä edustamansa koneen kaikkiin puoliin paremmin. Esimerkiksi 5/96 Pelit-lehti vastasi VideoKidin kysymykseen vaillinaisesti, sillä Amigalle on DSP-kortti.**

**3. Ei tulisi PC-henkilöiltä Amiga-aiheisia juttuja ja toisinpäin. Mielestäni peliarvosteluissa ei saisi halveerata muita koneit. Esimerkki PC-pelin arvostelusta: "Välkkyy kuin Amigan HAM-ruutu". Jos arvostelija olisi puolueeton hän olisi kirjoittanut jotain seuraavaa: "Ohjelmoijat ovat tainneet käydä kahvilla silloin kun olisi pitänyt hioa objektien liikutusrutiineja.". Jos arvostelija tuntisi Amigan niin hän tietäisi, että HAM-moodi ei välky, ellei se ole interlace-moodissa.**

**Mielestäni konesota ei kuulu Pelit-lehteen, sillä tämähän on softa- eikä mikään hardis-lehti. Kiitän hyvästä lehdestä, vaikka se onkin vain pelilehti.**

**Aselepoa kannatan minäkin**

"Vain pelilehti"...?

## PC on pala kurkussa

**Parahin Phantom Lord. Miten olisi Tom-Talk-Lord tai Lord-Tom, senkin joulupukin partakarvan kutittaja! Minua jyrsii tuollainen A1200:n pilkkaaminen. PC:stä voidaan olla monta mieltä ja järkevästi ajateltuna: kumpi ompi parempi, oma onni vai toisen pommi? Eli PC:n käyttöjärjestelmä on hieman "out of control". Amigaa osaa käyttää kuin rannekelloa. PC on kuin pala kurkussa tai influenssa. P.S. Virukset ovat aivan oikein piraateille!**

**B.A.D. -76**

Yhdymme P.S.-kohtaan.

**Voit myös faksata tilauksesi numeroon 90-120 5680**



## Purkista

**Minulla on 1200-baudinen modeemi ja kun yritän imuroida jotain pidempää peliä, aika loppuu kesken.**

**Sami Eriksson**

Suosittelemme nopeampaa modeemia, sillä se maksaa itsensä hyvin nopeasti takaisin puhelinmaksuissa.

**Onko purkissa paikka, mihin ilmoittaa, jos haluaa pelata modeemiyhteydellä? Voiko 2400-modeemilla olla yhteydessä 9600-modeemiin?**

**Star Wars -fani**

Purkkiin voi jättää viestejä lukijoiden viestit -alueelle. Hitaalla modeemilla voi olla yhteydessä nopeampaan.

**Mistä saa pakattujen tiedostojen purkuohjelmia? Pystyykö modeemi vastaanottamaan fakseja pois päältä ollessaan?**

**Mr N.O.P.P.**

Purkeista. Pelit-BBS:ssä on ohjelmat siellä käytettyjen pakettiformaattien purkuun. Ei pysty vastaanottamaan fakseja.

## Äänikorttitestistä

**Missä olivat äänikortit Adlib Gold 1000 & 2000, Disney Sound Source, PC Symphony, Covox Soundmaster+ & 2, Media Concept, Viwa Maestro, Windows Sound System, Sound Sense Total, Gallant SG 3000, Turtle Beach Multisound jne? Olisin toivonut kattavampaa arvostelua.**

**Närkästynyt**

Yritimme saada katsaukseen kaikki ne kortit, joille on maahantuoja Suomessa. Kortit hankittiin touko/kesäkuussa, ja katsauksessa olivat kaikki kortit, jotka meille toimitettiin.

## Talasmaalle

**Pelit 6/93 Shadow President -arvostelussasi oli pieni moka. Ihmettelit Norjan ja Tanskan yhteistyöhaluja. Sattumoisin ne kuuluvat Natoon. Atlantin liitto on pitkäaikainen liittosopimus, jonka puitteissa Yhdysvallat on sitoutunut puolustamaan Länsi-Eurooppaa. Sopimus toimii varmaan myös päinvastoin. Muuten olet hyvä peliarvostelija. Tsemppiä.**

**Runeg Barkilainen, barbaari**

Kyllä naapurimailta olisi syytä odottaa jonkinnäköistä solidarismia.

## Lehden linjasta

**Pelit 5/93:ssa nimimerkki Kerouac ja Damiano halusi lehteen palstan, jossa opetettaisiin tietokoneen käyttöä aloitteleville. Vastasitte ettei juttu kuulu lehden aihepiiriin. Samassa lehdessä oli kuitenkin monta sivua tekstiä postipeleistä ja japanilaisista sarjakuvista. Kummatkohan kuuluvat paremmin tietokoneisiin ja Pelit-lehteen? Samassa lehdessä kirjoitti "Aselepo konesotaan" saavansa päivittäin kuulla, miten ihana kone Amiga on. Ehkä tämä kehuminen johtuu kateudesta ja siitä, ettei isukki oli ostanut heille yli kymppitonnin maksavaa 486:sta.**

**T-2000**

Konejutut ja testit eivät ole Pelit-lehden aiheita muuten kuin pelaamisen kannalta. Eli jos testaamme jotain tai opetamme jotain, siitä täytyy olla nimenomaan hyötyä pelaamiseen eikä sitä tietoa ole muista lehdistä saatavilla. Postipeleistä taas pyydeltiin juttua paljon, japanilaiset sarjakuvat kuuluvat sarjaan "omien intressien puffaaminen".

## Ratkaisematta?

**Mitkä pelit Niko Nirvi on pelannut läpi? Entä onko tullut vastaan niin vaikeaa peliä, että on jäänyt ratkaisematta?**

**Hired Guns**

Monta. On, monta. –nn

## Missä viipyy kuuslankku?

**Olen onneton C64:n omistaja. Olin jo täysin siinä uskossa, että kaikki pelitalot ovat hylänneet meidät kuuselostelijat. Jonkin aikaa sitten törmäsin kuitenkin Street Fighter II:n C64-versioon! Voisitte alkaa arvostella myös kuusnepan versioita.**

**Wertti, velho**

Niinhän me voisimme. Syystä tai toisesta meille ei kuusnelosversioista tihku sen enempää tietoa kuin pelejä.

## Star Trek -vetoomus

**Heliheijaa vaan! Vetoan nyt kaikkiin Pelit-lehden Star Trek -faneihin: lähetetään uusi kirjeaalto MTV3:lle ja muistakaa, ei uhkailuja. Nnirvi muuten voisi pakinoida Star Trekistä ja sen kohtalosta Suomessa.**

**Captain Jean-Luc Picard**

MTV3:n osoite on MTV, Katsojapalvelu, Ilmalantori 2, 00240 Helsinki.

## Paketin merkinnät

**Ostimme X-Wingin ennen sen arvostelua Pelit-lehdessä. Soitimme pariin postimyyntiliikkeeseen ja kyselimme pelin laitevaatimuksia. Liike A ilmoitti peli**

## Tarkkuutta kaivataan

**Lehdessä 5/93 nimimerkki Onneton valitti muistiongelmista ja te annoitte vastaukset, jossa väititte että kiintolevyn tuplauksesta on päästävä eroon, mutta näin ei tosiasiassa ole. Päätin lähettää käynnistystiedot joilla saa yli 600 kilotavua perusmuistia vapaaksi.**

**PC-Man**

Nämä siis DOSin kutosversioon:

```
Config.sys:
device=c:\dos\himem.sys
device=c:\dos\emm386.exe noems x=c000-c7ff
dos=high,umb
devicehigh=c:\dos\ansi.sys
country=358,850,c:\dos\country.sys
devicehigh=c:\dos\dblspace.sys /move
devicehigh=c:\dos\mouse.sys
files=20
buffers=20
autoexec.bat:
rompt $p$g
path c:\dos
loadhigh c:\dos\keyb su,850,c:\dos\keyboard.sys
loadhigh c:\dos\doskey.com
```

**vaativan vähintään 386:n. Liike B ilmoitti sen toimivan 286:lla. Luotimme firmaan B ja tilasimme pelin. Paketissa luki 386 VGA! Toisaalta paketin sisällä olevassa ohjekirjassa luki, että peli toimii perus-PC:llä. Peli toimi moitteettomasti 286:llamme. Tutkimme pakettia hieman tarkemmin, ja huomasimme pakettiin liimatun tarran alla tekstiä. Revimme tarran pois ja sieltä paljastui alkuperäinen paketin info, jossa luki: 286 VGA. Löysimme myös toisen tarran, joka väitti, että peli vaatii yhden megan muistin ja hiiren tai tikun. Repäistyämme sen pois, alta paljastui teksti: muistia 640 kt ja peli toimii näppäimistöltä. Samaisessa tarrassa ei hiiskuttu Windowsista mitään, kun taas laatikko kertoo pelin toimivan myös Windowsin alla. Miksi kuluttajille ei kerrota pelin todellisia laitevaatimuksia?**

**Two guys torm Andromeda**

Johtunee siitä, että paketit on painettu turhan aikaisin.

## Roolipelipalsta

**Mielestäni roolipelit kuuluvat mukaan siinä missä tietokonepelitkin. Palstaan voisi pistää vaikka uusien pelien ja lisäosien arvosteluja, sääntölisäyksiä eri peleihin ja roolipelaajien kirjeitä. Wexteenille lisää palstatilaa. Piirat ulos ja Nirville lisää arvosteltavaa. Max & Moritz on mielestäni outo ja harhaanjohtava nimi vinkkipalstalle: järjestäkää kilpailu uudesta nimestä.**

**AMS**

Meistä Max & Moritz oli hauska, kertokaahan muut lukijat, mitä mieltä olette. Mikä olisi parempi nimi?

## Sierra & Lucas

**Minua on aina vähän ihmetettänyt tämä Sierran mollaaminen sen muka "antiikinaikaisesta" ja Lucasin kehuminen "tulevaisuuden" salamannopeasta käyttöliittymästä. Mitä erikoista siinä Lucasin liittymässä oikein on? Mielestäni se on sekava. Sierralla taas kaikki ovat simppelisti ikoneina ja tulevat vuoron perään esiin, kun hiiren nappia painaa. Eikä ikonilaatikko vie puolta ruudusta, niin kuin Lucasin. Kuka väittikään, että hiiriohjatut seikkailut ovat hetkessä ratkaistuja? Taitaa olla toisinpäin.**

**Ja sitten tämä suhteellinen musiikkikäsitys. Sierraa haukutaan huonosta musiikista. Mutta entä Lucas? Kuuluisa iMuse-tekniikka on saanut suuren suosion, mutta ei siinä paljon musiikista välitetä. Ja sitten vielä nämä kerrasta poikki -ongelmat. Lainaan erään henkilön sanoja: "Ja kun velä niihin #%&$:n kerrasta poikki -ongelmiin törmää kerran viidessä minuutissa." Eikö ole normaalia, että ihminen kuolee, jos hän esimerkiksi putoaa jostakin korkealta? Mutta Lucasin hahmot ovat kauniita, rohkeita ja kuolemattomia. En halua loukata Lucas-faneja, mutta mielestäni teidän ihailussanne on virhe, jota ette itse tiedosta.**

**Maanmatonen**

Niinhän ne ovat, The Bold and The Beautiful, kuolemattomiakin, ainakin Suomessa nähdyissä jaksoissa. Mitä tulee käyttöliityntämieltymyksiin, ne ovat makuasia.

## Miten onkaan

**Numerossa 5/93 kerroitte, että Spectrum Holobyte on ostanut enemmistön MicroProsesta ja William Stealey on eronnut virastaan. Onko se totta, kertokaa tarkemmin!**

**Eräs MicroProse-fani**

On se totta. Bill Stealeyn lisäksi myös Sid Meier on häipynyt MicroProsen palkkalistoilta. Englannin MicroProsea on karsittu kovalla kädellä, noin 50 ihmistä on saanut lähteä. Väitetään kuitenkin, että kaikki MicroProsen suunnittelemat pelit julkaistaan, mutta saa nähdä.

## Sotastrategiat hukassa

**Olen harmikseni huomannut sotastrategiapelien poissaolon lehdestä. Markkinat ovat niitä väärällään: Clash of Steel, High Command, Napoleonics, Fields of Glory. SNuorissa ja nuorissa aikuisissa on kyseiselle pelityypille todella vankka kannattajajoukko.**

**Maarosen Kyrkö**

Clash ja Fields arvosteltiin viime numerossa. Strategiapeleissä on pari ongelmaa: osalle softataloja ei mene päähän millään, että Suomessa pelataan muutakin kuin tasohyppelyjä ja beat'em-uppeja. Ainoa raskas strategistimme on Talasmaa, jonka aika aina silloin tällöin on todella rajallinen. Missään nimessä emme sotastrategiaa sorsi!

## Konsolimainoksia

**Miksi lehdessä on konsolimainoksia, vaikka konsoleita ei lehdessä käsitellä?**

**Älykääpiö**

Saa Pelit-lehdessä mainostaa vaikka hilseshampoita, jos haluaa, mutta emme me niistä kuitenkaan kirjoita.

## Parhaat palat

**Sain lehden 5/93 ja ilahduin, että mukana on CD-ROM. Hyvä, että pysytte kehityksessä mukana. Parhaimmat palat lehdessä olivat: postipelijuttu, postipalsta ja Toptronicsin 10-vuotisjuhla. Mitä tarkoittaa Nnirvin niin usein mainitsema V-käyrä? Entä mitä Nnirvi tarkoitti Imperial Pursuitin arvostelussa sanoessaan:" odottakaapa, jahka saan oman Tour of Dutyni joskus valmiiksi!"?**

**Luke Skywalker**

V-käyrälle on pitempi nimi, josta äitisi ei pitäisi. Mitä korkeammalle V-käyrä nousee, sen lähempänä on aivojen verisuonien katkeaminen, pelilevykkeiden aerodynaaminen testaus ja tietokoneen elämänkaaren yht'äkkinen katkeaminen. Tour of Duty ei ole sen monimutkaisempi operaatio kuin Shareware-tehtäväeditorilla leikkiminen. Yllättävää kyllä, projekti onkin työläämpi kuin uskoin. –nn

# max moritz

● Pojat, joit' ei saatu hyviks, nyt on jauhettuina tiedonjyviks.

Tällä kertaa saimme paljon tekstiä levykkeellä, kiitos teille. Jos teksti on levykkeellä tai jos käsiala on selvää, on paljon todennäköisempää että vinkkinne julkaistaan ja/tai palkitaan. Tällä kertaa yllätyspaketti lähtee P. Skywalkerille ja H. Solölle Star Control 2:n ratkaisun korjauksista.

Ja postia edelleen osoitteeseen
**Max & Moritz**
**PL 64**
**00381 Helsinki.**

Simon the Sorcerer: Suurin piirtein Simonin kohdalla on kivi, jonka alta löytyy tunnussana kääpiöiden luolaan.

## Max

### Ultima 7

Hieman epämoraalista apua Mustaan Porttiin. Jos haluat roppakaupalla rahaa kannattaa murtautua Britannian kauppaan. Tapa rahanvaihtajanainen, jolta saat avaimet kaikkiin oviin (yksi kotona pöydällä). Jotta saisit kullat vaihdettua rahaksi, herätä hänet henkiin Lord Britishin luona.

Jos mieli tekee kokemuspisteitä kannattaa mennä Britannian hevosmyyjän luo ja murhata lehmiä sisään-ulos-tekniikalla. Näin tappaessasi sisällä, ulkonaolevat uusiutuvat ja päinvastoin. Bonuksena saat yllin kyllin ruokaa ja Avatar nousee parhaimmillaan 7. tasolle. Eikä muutamasta lehmästä ole hengenvaaraa.

Jos haluat kunnon aarteita, ota mukaasi tulimiekka ja taikakirja. Mene Dungeon Destardiin. Batlin neuvoo tien tänne suorittaessasi tehtäviä, jotta voisit liittyä Fellowshipseihin. Muista varoa lattioilla olevia caldropseja, jotka tekevät pahaa jälkeä, mikäli niille erehtyy astumaan. Destarin lohharista saa rutkasti rahaa ja kokemusta.

Seprents Holdin eteläpuolella olevassa saaressa on pikkuluola, jossa makaa kuollut merirosvo huimine aarteineen. Muista ottaa kummankin luolan suulta caldropsit pois. Löydät täältä myös lasimiekkoja.

Saat huimasti Spiderssilk-taikarehuja, kun kävelet Embath Abbeyhyn johtavalla tiellä, mutta et ylitä siltaa, vaan jatkat rantaviivaa ylöspäin, kunnes tulet paikkaan, jossa on paljon sieniä. Lähde vasemmalle ja ennen pitkää saavut metsään, joka on täynnä hämähäkinseittejä. Muista ottaa mukaasi taikajousi ja nuolia.

Buccaneers Denistä mene yöllä kylpylätaloon (sisäänpääsy maksaa 300, mutta on kannattava sijoitus). Suuntaa yläkertaan ja vipua vääntämällä pääset huoneeseen, jossa on kaksi vipua. Toista vääntämällä alahuoneen ovi avautuu ja pääset kahmimaan rahaa, jalokiviä ja varusteita. Kun tuhoat kuutiot, ota tulimiekka mukaasi.

**Ultimisti parhaasta päästä**

### Strike Commander

Tallenna pelisi ja tee siitä varmuuden vuoksi kopio. Editoi tiedostoa PCToolsilla (muukin heksa-editori käy.) Muuta alla olevan listan heksat arvoiksi FF. Tässä on lista muutamista arvoista, jota voi muutella:

Hexa 16F montako AIM-9J:tä
Hexa 171 montako AIM-9M:ää
Hexa 173 montako AGM-65:tä
Hexa 175 montako Durandalia
Hexa 177 montako MK-20:tä
Hexa 179 montako MK-82:ta
Hexa 17B montako GBU-15:ta
Hexa 17D montako LAU-3:sta
Hexa 17F montako AIM-120:tä

**TheDreamTeam**

**PS. Modemistit voivat hakea SC-editorin Pelit-BBS:stä.**

## Ultima V

**Tavaroita:**

CROWN Blackthornin linnan katolla olevasta, Gargoulien vartioimasta huoneesta (Tarvitset Skull Keyn).
AMULET Alamaailmasta (Destard). Luolan suulta kaakkoon.
SANDALWOOD BOX Lord Britishin linnan katolla olevasta huoneesta (Tarvitset Skull Keyn). Vartija vaihtuu keskipäivällä.Soita soittimella 6789878767653.
SCEPTRE Shadowlordien linnasta Stonegatesta. Linna sijaitsee Covesta pohjoiseen olevan vuoriston keskellä (View a gem).
GLASS SWORD Shamesta hieman pohjoiseen olevan vuoriston keskellä (View a gem).
JEWEL SWORD AND SHIELD Sano jewel Windemeressä Thrudille. Salasana on Dawn.
MYSTIC ARMS Hythlothin alamaailmasta. Mene alusta pohjoiseen, kunnes tulet tulivuorelle, Mystic Arms on sen keskellä.
BLACK BADGE Windemeressä. Sano noidalle Oppression ja Impera.
MAGIC CARPET Samasta huoneesta kuin Sandalwood Box.
SEXTANT Greyhavenin majakasta Trinsicin eteläpuolella. Kysy.
SPYGLASS Farthingista (Saari Jheholmin eteläpuolella).
GRAPPLE Kysy Lordilta Grapplesta.
MANDRAKE Etsi keskiyön aikaan Bloody Plainsilta kohta jossa on vain yksi suopala, koordinaatit D,G,L,G.
NIGHTSHADE Etsi keskiyöllä Spiritwoodista paikka, jossa on vain yksi tiheä kohta, koordinaatit I,J,C,M.
SHARD OF HATRED Wrongin alamaailmasta. Mene luolan suulta etelään kunnes tulet vuoristoiselle alueelle (View a gem) ja kiipeä keskelle Grapplen ja gemien avulla.
SHARD OF FALSEHOOD Deceitin alamaailmasta. Mene itään ja käytä Blink-loitsua päästäksesi vuorten toiselle puolelle. Järven keskeltä olevasta saaresta saat shardin.
SHARD OF COWARDISE Hythlothin alamaailmasta. Etene Blink-loitsua käyttäen alusta luoteeseen.

**Mantrat:**
justice beh, valor ra, honor summ, humility lum, spirituality om, compassion muh, sacrifice cah, honesty ahm.

**Luolat:**
despise vilis, hythloth ignavus, covetous avidus, destard inopia, wrong malum, shame infama, deceit fallax.

Petri Marjeta



Dark Sun: Nuolen kohdalla seinässä on salaovi.

### Privateer

Kun haluat päästä juonen päähän kiinni, lennä New Detroitiin ja käy baarissa.

**Nnirvi**

### Dark Sun: Shattered Lands

Viemäreissä älä unohda etsiä Dagolarin salapaikkaa. Rauniokaupungissa on bugi: teleportteri toimii vasta kun kävelet pohjoiseen seinän sisään. Toinen bugi on Taran tuho: itse asiassa hänen ruumiinsa on lattialla, vaikkei näykään. Pistä tiedätkyllämikä lattialle ja käytä sitä siinä.

**Ossi & Panu Mäntylahti**

## Syndicate

Suojelutehtävissä ota jokaiselle vain lasereita. Vihollisten agenttien tappamistehtävissä ota riittävästi aseita (4 jokaiselle riittää). Viimeiseen tehtävään (Atlantis) ota jokaiselle 4 Minigunia ja loput lasereita. Alussa vedä arvot täysille ja tapa agentit Miniguneilla. Kun vihollisia ei enää tule vaihda lasereihin ja tapa niillä loput agentit.

Paras taktiikka monissa tehtävissä on etsiä aukea paikka ja vetää arvot täysille.

Pelissä on pieni bugi: tehtävänvalinnassa valitse mikä vain alue ja paina returnia.

**Ender**

Kun aseet ja medikitit tyhjenevät, tiputa ne maahan ja nosta ylös. Täynnä ovat. Mongoliasta saa Gauss Gunin. Sillä on hyvä tappaa harmeja tuottavia kyborgi- ja poliisiryhmiä. Persuadetronilla kannattaa kaapata ihmisiä, poliiseja ja mahdollisesti kyborgeja, koska tappaessasi vihollisen mene ruumiiden luo ja "taivulteltu" ihmisjoukko aseistaa itseään. Lisäksi iso joukkio on hyvä lihamuuri, jonka läpi vihollisen luodit eivät heti pääse.

**Lauri Jutila**

## Day of the Tentacle

Kauneuskilpailun voitat näin: pistät oksennuksen pahimman kilpailijasi eteen ja hänet diskataan. Laita muumiolle spagetin hiuksiin ja käytä vielä spagettiin haarukkaa. Laita hevosen tekarit muumiolle suuksi. Lopuksi naurukone muumion taskuun.

Vinkkejä loppuun juuttuneille: Mene alusta yläkertaan ja aukaise keskimmäinen ovi. Kun lonkero on ampunut mene keskimmäiseen huoneeseen ja mene hiirenkolosta. Pääset seuraavaan huoneeseen ja odota että kasvat isoksi. Ota keilapallo ja mene kellariin. Käytä keilapalloa lonkeroihin ja sitten vain yllytät lonkeroa ampumaan professorin.

**Ender**

## Scorched Earth

Talk1.CFG ja Talk2.CFG editoimalla voit muuttaa pelin aikana tulevia tekstejä.

**Ender**

## King's Quest 6

Manalassa oven arvoitukseen vastaus on Love. Lord of the Deathista selviät kun näytät ensin haarniskan kättä ja sitten peiliä.Toinen sisäänkäynti linnaan on se, kun maalaat linnan seinään oven taikamaalilla.

**Ender**

**Fatty Bear's Birthday Party: Avaa nuolen osoittama luukku ja hyppää tunneliin.**

**Fatty Bear's Birthday Party: Hiiren saa tietysti lahjottua juustolla.**

## Dungeon Master

9. tasolla on hyvä paikka tasojen kohottamiseen. Huoneesta, josta sait RA-avaimen saat vettä ja erään oven taakse tulee loputtomasti rottia. Rottia tappamalla saat ruokaa ja samalla tasot nousevat. Kun olet saanut Firestaffin älä sytytä sitä vaan mene 1.tasolle ja aivan alkuun mustalle ovelle.

**Ender**

**Toimitus huomauttaa tässä yhdeydessä, että Firestaff-temppu ei liity mitenkään pelin ratkaisuun.**

## Desert Strike

Kohteisiin ja muihinkin kannattaa hyökätä nopeasti ja ampua tietty määrä Hydria. AAA-tykki vaatii 2, Rapieriin kannattaa käyttää Hellfireä, tankki vaatii 6 Hydraa, tutka-asemien tutkat 4, panssaritykkiautot 4 ja autot ja muut pienet kohteet yleensä yhden. Kemiallisiin aseisiin, vankileireihin, voimaloihin ym. kannattaa käyttää nokkatykkiä. Ammu ensin isoja kohteita suojaavat tykit, tankit ym. ja sitten tuhoa kohde.

**Lauri Jutila**

## Formula One Grand Prix

Ajele itsesi ensin kymmenen parhaan joukkoon. Voit tarkistaa, että olet sopivalla tilalla, jos nimesi ilmestyy listalle painettaessa Accelerated Time päälle. Odota, että tulee ilmoitus "Race won by XXX", eli johtoauto on jo saapunut maaliin ja itse olet viimeisellä kierroksella. Kiiruhda varikolle, odota että auto pysähtyy ja paina ESC, ja valitse Accelerated Time. Nimesi alkaa tippua listalla alaspäin ja häviää lopulta kokonaan. Kun kaikki ovat saapuneet maaliin, lista tyhjenee ja seuraavaksi ilmaantuu kuva sinusta ykköspallilla pokaali kädessä (tämä vain siinä tapauksessa, että olet valinnut valikosta animaatiot).

**Lauri Jutila**

# X-Wing

Useammin kuin kerran onnistuu kuolemaan X-Wingissä. Helpointa on tallentaa pilotti levylle, mutta joskus se unohtuu ja silloin tarvitaan PcShellin Hex-editin apua. (Jos sellaisen sattuu omistamaan.)

Vangitun tai kuolleen pilotin saa herätettyä takaisin toimintaan editoimalla ensimmäiseltä riviltä kolmannen numerosarjan kohdalle 00. (kuollut = 02 ja vangittu = 01)

TopAce-siipimiehiä saa helposti editoimalla ensimmäiselle riville 9. ja 10. numerosarjan kohdalle FF. Ekan rivin 4. numerosarjan kohdalla on sotilasarvo. (00 = Flight Cadet, 01 = Flight Officer, 02 = Lieutenant 03 = Captain, 04 = Commander ja 05 = General) Niille kapinalentäjille, jotka haluavat olla parempia kuin ovatkaan, voi lisätä hieman puvun mitaliloistoa: Ekan rivin 11-13:n (ja jos omistaa Imperial Pursuitin niin myös 14:n) numerosarjoihin lisäämällä 01 saa itselleen Tour of duty -mitaleja, mutta tehtäviä ei pääse läpi. Toisen rivin toiseen numerosarjaan lisäämällä 01 = Kalidor Crescent, 02 = Bronze Cluster, 03 = Silver Talons, 04 = Silver Scimitar, 05 = Golden Wings ja 06 = Diamond Eyes saa kaulariipukseen edellämainitut lisäosat.

Jos joku "urhea" kapinallisHUIJARI keksii lisää editoitavaa ilmoitelkoon Max & Moritzin palstalla.

Älä hätäänny Nirvi, me saimme arvonimet ja mitalit aivan rehellisellä työllä. Käytimme vain jippoa pilotin henkiin herättämiseen.

P. Skywalker & T. Solo



## Jones in the Fast Lane

Alussa kannattaa käydä töissä Monolithissa ja maksaa vuokrat, sillä rahaa tulee vähemmän, jos rästejä jää. Yritä mahdollisimman pian hankkia jääkaappi, sillä Black's Marketin normaaliruoka on halvempaa ja terveellisempää kuin roskaruoka (tulee enemmän sairaalakäyntejä). Muista kuitenkin työnteon lomassa opiskella. Vähän väliä

# Space Crusade

**PC, Amiga** Tässä muutamia vinkkejä peliin: Skanneri on ihan kiva, mutta ÄLÄ käytä sitä. On ihan kiva tietää mitä huoneessa on, mutta samalla annat huoneessa oleville tilaisuuden liikkua ja hyökätä sinua kohti. Sotilas, jolla on boltteri on tietenkin vähiten tehokkain. Käytä häntä tiedustelemiseen ym. ym.

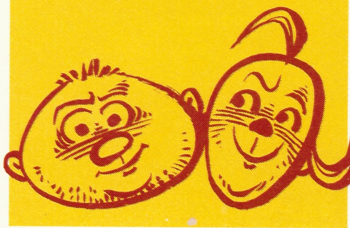
Komentaja on tietysti voimakkain, koska hänellä on kuusi pistettä yhden sijasta. Alkuun hänelle kannattaa antaa voimanyrkki ja -miekka. Näin hän on täysin torvelo ammunta-taistelussa, mutta supervoimakas lähitaistelussa. Tämä on hyödyksi, kun alieneita alkaa tulvia laitojen yli.

Hakutehtävissä kannattaa aina haettava kohde ottaa komentajalla, sillä jos annat sen sotilaalle, hän luultavasti kuolee ennen alukseen pääsemistä. Meltabombsit ovat tehokkaimpia aseita, joten niitä kannattaa käyttää dreadnoughteja tai muita pahoja vastuksia vastaan. Missile launcherit ovat myös hyviä aseita.

Jos kohtaat ryhmän vihollisia kaikki pakkautuneina yhteen, ammu ohjus ja tarkalla tähtäyksellä ja onnella niittaat ne kaikki yhdellä kertaa. Muista käyttää tähtäimiä missilelaunchereissa.

Kannattaa aina niitata kaikki hirviöt ennen kuin jatkaa, sillä yksi gretchinkin voi tappaa ryhmän hyvällä onnella.

TheDreamTeam



kannattaa käydä pyytämässä palkankorotusta tai yrittää paremmalle paikalle. Rahaprosentit nousevat, kun talletat pankkiin. Tyytyväisyys nousee TV:llä, videoilla sun muilla. Z-Martissa on usein halpaa kamaa.

Jos on varaa, kannattaa hankkia useampi vaatepari tarpeen vaatiessa, ettei heti tarvitse hakea uusia.

**Lauri Jutila**

## Railroad Tycoon

Alussa rakentele voimaloita maastoon ja rahasi putoavat miinuksen puolelle. Jatka rakentelua, kunnes velka alkaa vähentyä ja tadaa... Velka onkin yllättäen muuttunut plussaksi.

**Lauri Jutila**

## Star Control 2

Pelit-lehdessä 5/93 kyseltiin kovasti ohjeita Star Control 2:een. Tämä johtunee siitä, että lehdessä 3/93 olleessa läpipeluuohjeessa oli enemmän virheitä kuin jaksoi laskea. Tässä korjauksia muutamiin epäselvyyksiin:

1) Ensinnäkin Umgahien lähetintä EI pidä käyttää koordinaateissa 022.9:266.6 vaan koordinaateissa 022.9:366.6! Tämän seurauksena Ilwrathit hyökkäävät Thraddashien kimppuun ja lähes tuhoavat itsensä.

2) Käytyäsi Syreenien kotiplaneetalla, suunnista kurssisi kohti Myconeita ja koordinaatteja 629.1:220.8. Tiedustele Myconeilta löytämäsi munan salaisuuksia ja tarpeeksi tietoja saatuasi suunnista takaisin Talanan luokse. Kerrottuasi hänelle munasta, Talana antaa käyttöösi Syreen-ryhmän, jonka avulla saat haettua Syreenien alukset Epsilon Camelopardaliksen luolasta.

3) Shofixtit saat kyllä mukaasi, mutta odottele ensin noin puoli vuotta ja he lähettävät aluksia ja kapteeneja maan avaruusasemalle. Nappaa yksi Shofixti-alus mukaasi ja lähde sitten Yehatien luokse. Näytä Shofixti Yehateille ja he nostavat kapinan kuningatartaan vastaan.

Läpipeluuohjeen tekeminen mahtoi kuitenkin olla rankkaa. (Siitä on kokemuksia.) Ohje oli kuitenkin mahtava, Quasiavaruuden kartta, koordinaatit, ym. Kiitos vain Mäkisen Juhalle.

**P. Skywalker & T. Solo**

# Moritz

## Tearaway Thomas (Amiga)

Peli helpottuu, kun kirjoitat TIMEFLIESLIKEABANANA.

**TheDreamTeam**

## Elf

**PC** Paina pause (nappi-P) päälle ja kirjoita HIGHLANDER. Paina P:tä uudestaan ja painele näitä näpyköitä:

I= Loppumattomat elämät
E= Pääset lentämään
M= Pääset suoraan levelin pääkkärin luo.
S= Seuraava leveli.

**TheDreamTeam**

## Addams Family

**Amiga** Mene pääkäytävän ihan vasempaan alamurkkaan. Seiso oven edessä ja hyppää.
KASPOW!! Olet salapaikassa.

**TheDreamTeam**

## Lotus Turbo Challenge

Kirjoita ykköspelaajan nimeksi IN THE BIG COUNTRY ja kakkospelaajan nimeksi FIELDS OF FIRE ja pääset jatkoon, vaikka et olisi kymmenen parhaan joukossa.

**Lauri Jutila**

## Lotus Turbo Challenge 2

Kirjoita koodiksi TURPENTINE ja aika ei lopu. Tasojen koodit: 2. Twilight, 3. Pea Soup, 4. The Skies, 5. Peaches, 6. Liverpool, 7. Bagley, 8. E Bow. Koodi DUX päästää sinut aivan toiseen peliin!

**Lauri Jutila**

## Rick Dangerous

**PC** Käytä joko Dosin EDITtiä tai NC:n EDIT-komentoa ja tee tiedosto RICK.DBG. Kirjoita siihen seuraava litania:

G266
T
G37
T
G0FE
T
ECS: 02 F3 C6 06 8C 6E 06 C3
G
T

Tallenna tiedosto ja mene Dosiin. Kirjoita:
DEBUG RICK.COM > RICK.DBG,
saat loppumattomat elämät

**TheDreamTeam**

## Risky Woods

**PC** Kun alkukuva tulee, kirjoita qwertyuiop.
Tämän jälkeen pitäisi tulla teksti:
"The cheat keys (F1–F4) activated".
F1=Energia täyteen.
F2=Yksi kolikko lisää.
F3=Kolme sekuntia lisää aikaa (Mitä enemmän aikaa, sitä enemmän bonusta).
F4=Pääset seuraavaan leveliin.

**TheDreamTeam**

## Gremlins 2

**PC** Kirjoita Sinatra tuloslistalle, niin saat 90 elämää. F1–F5 valitsee myös levelin.

**TheDreamTeam**

## Elf

Laita paussi päälle p-näppäimestä ja kirjoita "highlander", niin seuraavat näppäimet

## Super Frog

**Amiga** Koodit:
World 1
1.2-234644
1.3-447464
1.4-747822
World 2
2.1-392822
2.2-446364
2.3-984448
2.4-447444
World 3
3.1-343522
3.2-882311
3.3-992334
3.4-091332
World 4
4.1-467464
4.2-818234
4.3-182394
4.4-298383
World 5
5.1-452234
5.2-984841
5.3-383772
5.4-093152
World 6
6.1-387211
6.2-981122
6.3-017632
6.4-398112

**Uffe**

# Lyhyestä vinkki kaunis...

Tällä kertaa ainoastaan **Lauri Jutilan** vinkkejä, kiitos Lauri, palkinto tulossa.

### F-29 Retaliator
Valitse DIDYMEN nimeksesi, klikkaa COLONEL-ikonia ja paina RETURN.

### Batman The Movie
Kirjoita alkukuvan aikana JAMMMMMMMM ja kuva menee ylösalaisin. You have unlimited lives, kuten sanotaan..

### Beach Volley
Kirjoita pelin aikana DADDY BRACEY ja paina F1.

### Car-Vup
Kirjoita tuloslistalle jokin seuraavista: Whoopsie, Woaarrggh tai Pussycat.

### Chase HQ
Kun peli alkaa ja ruutu valuu esiin hakkaa SPACEa ja auto lähtee lujaa.

### Eye of Horus
Kun PRESS FIRE TO START ilmestyy naputtele SPAM.

### Falcon
CONTROL+X:llä saat aseistuksen täyteen.

### Fernandez Must Die
Paussaa peli ja naputtele SPINYNORMAN.

### Fighter Bomber
Laita nimeksesi BUCKAROO ja voit valita mieleisesi tehtävän.

### Flying Shark
Kirjoita highscorelistalle joko HSC tai KDJ.

### Forgotten Worlds
Kirjoita ARC alkuruudussa ja paina HELP. Pelin aikana paina S ja pääset automaattisesti kauppaan mistä vaan.

### Gauntlet II
Kun avaat aarrearkun, pidä pohjassa HELPiä. Kun avaat seuraavan, paina INSERT pohjaan ja tadaa...

### Ghouls 'N Ghosts
Pelin alussa kirjoita KAREN BROADHURST.

### Gods

| Taso | Koodi |
|---|---|
| 2 | SDQ |
| 3 | MBF |

### Hammerfist
Näppäile highscorelistalle TAEHC OT TNAW I. Pelin aikana F:llä voi pompata seuraavaan leveliin.

### Hard Drivin'
Kaasuta vauhti täysille painamalla N:ää. Jatkat nyt täydellä vauhdilla, helpolla ohjauksella ja loppumattomalla ajalla.

### Hawkeye
Kuollessasi paina DELETEä warpataksesi seuraavaan leveliin.

### Hunt For Red October
Kun vihollisalukset ympäröivät sinua, tallenna peli ja lataa se uudelleen ja kas, laivoja ei enää ole.

### Ikari Warriors
FREERIDEn kirjoittamalla saa kaikkea kivaa.

### Immortal

| Taso | Koodi |
|---|---|
| 2 | 6a9dS2000e40 |
| 3 | 47ef21000e10 |

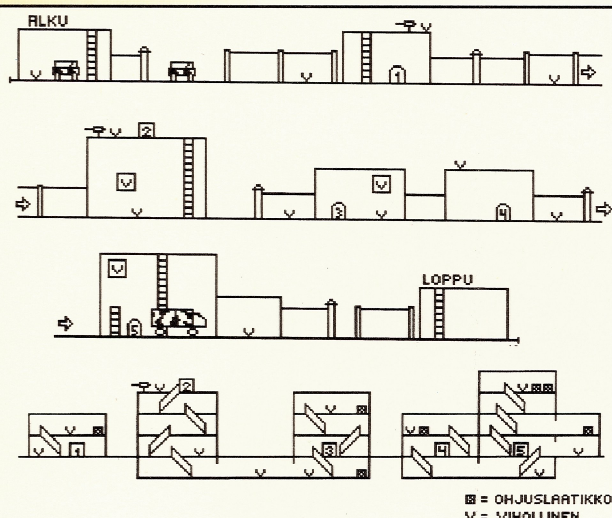
### Ivanhoe
Paussaa peli ja naputtele JC IS THE BEST. N:llä, DELillä ja CONTROLilla saat kaikkea kivaa tehdyksi.

### Karate Kid II
Paina P:tä pelin aikana ja matka vauhdittuu.

### Kidgloves
Paussaa peli ja näppäile RHIANNON. Nyt funktionäppäimistä saa kaikkea kivaa.

### Hybris
Kirjoita COMMANDER highscoretaulun aikana. Pelin aikana paina F7 nappien F1–F6 aktivoimiseksi, joilla saa superaseita.

### IK+
Osuman saatuasi paussaa ja heti perään ota pause pois.
Olet haavoittumaton, mutta vain tämän erän.




## Fireforce

**Level 1-1**
Ota aseeksi "US M60 Machine Gun" ja vyö ammuksia sekä kaksi ensiapupakkausta ja neljä C4-räjähdettä. Johtaja löytyy useimmiten viimeisistä taloista.

**Level 1-2**
Sama ase, vyö ammuksia, ei yhtään pakkausta, 6 C4-räjähdettä.

**Level 1-3**
Sama kuin tehtävä 1-2 mutta yksi ensiapupakkaus. Rappuset on piilotettu laatikoiden taakse.

**Level 1-4**
Ota aseeksi "West German H&K", ei panoksia, 2 ensiapua ja 8 räjähdettä. Tuhoa kaikki rakennukset, mutta muista pelastaa kaikki vangit ennen kuin räjäytät yhtäkään.
**Mikko Koponen ja Simo Mäkinen**

## Lemmings

Kaikkien leveleiden koodit:

| FUN LEVEL | TRICKY | TAXING | MAYHEM |
|---|---|---|---|
| 1 | HBANLMFPDV | MFIBAJLNFS | NHMFHFALHV |
| 2 IJJLDNCCCN | BINCMFHQDO | FIBIJLMOFL | HMFHFINMHO |
| 3 OHNLHCADCN | BAJHLDIBEO | IBANLMFPFY | MFHFAJLNHX |
| 4 HNLHCIOECW | IJHLDIBCEX | BINLMFIQFR | FHFIJLMOHQ |
| 5 LDLCAJNFCK | NHLDIBADEU | FAJHLDHBGT | HFANLMFPHN |
| 6 DLCIJNLGCT | HLDIBINEEN | IJHLDHFCGM | FINLMFHQHW |
| 7 HCANNNLHCW | LDIBAJLFEW | NHLDHFADGJ | FAJHLDIBIW |
| 8 CINNLDLICJ | DIBIJLLGEP | HLDHFINEGS | IJHLDIFCIP |
| 9 CEKHMDLJCO | IBANLLDHEM | LDHFAJLFGL | NHLDIFADIM |
| 10 MKHMDLCKCX | BINLLDIIEV | DHFIJLLGGV | HLDIFINEIV |
| 11 NHMLHCALCT | BAJHMDIJEX | HFANLLDHGR | LDIFAJLFIO |
| 12 HMDLCIOMCJ | IJHMDIBKEQ | FINLLDHIGK | DIFIJLLGIX |
| 13 MDLCAKLNCS | NHMDIBALEN | FAJHMDHJGM | IFANLLDHIM |
| 14 LHCIKLOOCR | HMDIBINMEW | IJHMDHFKGV | FINLLDIIIN |
| 15 HCEONOLPCU | MDIBAJLNEP | NHMDHFALGS | FAJHMDIJIP |
| 16 CMOLMDLQCV | DIBIJLMOEY | HMDHFINMGL | IJHMDIFKIY |
| 17 CAJHLFLBOT | IBANLMDPEV | MDHFAJLNGV | NHMDIFALIV |
| 18 IJHLNHBCOP | BINLMDIQEO | DHFIJLMOGN | HMDIFINMIO |
| 19 OHLFHBADDV | BAJHLFIBFR | HFANLMDPGK | MDIFAJLNIX |
| 20 JLNACIOEDJ | IJHLFIBCFK | FINLMDHQGT | DIFIJLMOIQ |
| 21 NNHCAKLFDS | NHLFIBADFX | FAJHLFHBHW | IFANLMDPIN |
| 22 NHCMJLNGDO | HLFIBINEFQ | IJHLFHFCHP | FINLMDIQIW |
| 23 HCAOLLNHDW | LFIBAJLFFJ | NHLFHFADHM | FAJHLFIBJJ |
| 24 BINLLFHIDV | FIBIJLLGFS | HLFHFINEHV | IJHLFIFCJS |
| 25 BAJHMFHJDX | IBANLLFHFP | LFHFAJLFHO | NHLFIFADJP |
| 26 IJHMFLCKDV | BINLLFIIFY | FHFIJLLGHX | HLFIFINEJY |
| 27 NHMFHBALON | BAJHMFIJFK | HFANLLFHHV | LFIFAJLFJR |
| 28 HMNHCINMDP | IJHMFIBKFT | FINLLFHIHN | FIFIJLLGJK |
| 29 MFHBAJLNDP | NHMFIBALFQ | FAJHMFHJHP | IFANLLFHJX |
| 30 FHBIJLMODY | HMFIBINMFJ | IJHMFHFKHY | FINLLFIIJO |

**Lauri Jutila**

ovat:
i= loppumattomat elämät
e= saat lentokoneen
m= pääset loppuhirviölle
s= pääset seuraavalle radalle
**Mattias Rönqvist**

## Epic

**Amiga** Koodit:
1=Auriga
2=Cepheus
3=Musca
4=Puxis
5=Cetus
6=Formax
7=Caelum
8=Corvus
**Uffe**

**PC**

| TASO | KOODI |
|---|---|
| 1 | AURIGA |
| 2 | CAPHUS/APUS |
| 3 | MUSCA |
| 4 | PYXIS |
| 5 | CETUS |
| 6 | FORMAX |
| 7 | CAELUM |
| 8 | CORVUS |

**TheDreamTeam**

## Brat

| Taso | Koodi |
|---|---|
| 1 | bishigmo |
| 2 | mihemoto |
| 3 | sasutozo |
| 4 | sumatzee |
| 5 | nokitago |
| 6 | itsanono |
| 7 | mozimato |
| 8 | hozitomo |
| 9 | mokitemo |
| 10 | zumohato |
| 11 | chanastu |
| 12 | nagaitsu |

**Lauri Jutila**

## Lemmings 2: The Tribes

**PC** Editoi tiedostoa 12.INI DOSin edit-komennolla. Mene ihan tiedoston loppuun ja kirjoita Cheat = 0 (HUOM! C täytyy olla iso kirjain!) Lataa nyt lemmings normaalisti. Mene PREFS-valikkoon. Siellä pitäisi olla otsikko CHEAT MODE. Klikkaa tätä ja pelatessasi saat pelata levelit omassa järjestyksessäsi!
**TheDreamTeam**

## Pipe Mania

**PC** Levelien koodit:

| TASO | KOODI |
|---|---|
| 1 | HAHA |
| 2 | GRIN |
| 3 | REAP |
| 4 | SEED |
| 5 | GROW |
| 6 | TALL |
| 7 | YALI |

**TheDreamTeam**

## Flashback

Koodit:

| Kenttä | Helpoin | Normaali | Vaikein |
|---|---|---|---|
| 1. | JAGUAR | BANTHA | TOHOLD |
| 2. | COMBEL | SHIVA | PICOLO |
| 3. | ANTIC | KASYYK | FUGU |
| 4. | NOLAN | SARLAC | CAPSUL |
| 5. | ARTHUR | MAENOC | ZZZAP |
| 6. | SHIRYU | SULUST | MANIAC |
| 7. | RENDER | NEPTUN | NO WAY |
| loppudemo | BELUGA | | |

**V.Sallinen**

# PELIT SEIS?




Hurjan iso pinkka kysymyksiä on pöydälläni odottamassa lehteen pääsyä. Kärsivällisyyttä jälleen! Muistakaa kuitenkin ratkaisupalvelumme, sillä jo tilanpuutteen vuoksi emme julkaise samoja kysymyksiä aina uudelleen ja uudelleen. Lisäksi aivan liian moni kysymys ratkeaa pelin mukana tulevan manuaalin lukemisella.

Ja nyt kaikki ne, jotka tietävät vastauksen johonkin kysymykseen, tarttuvat kynään tai näppäimistöön ja pistävät kirjeen tulemaan. Ties mitä se postipoika saattaa tuoda palkinnoksi!

Kysymykset ja vastaukset (kuoreen merkintä vastaus) edelleen osoitteella

**Pelit**
**PelitSeis**
**PL 64**
**00381 Helsinki.**

## Operation Stealth

**Miten pääsee ruudusta, jossa pitää ottaa kenraalin leimasin ja vesilasi?**

**Star Trek is best**

**Olen sukellusveneessä ja olen painanut nappulaa, joka on palmussa veden alla. Olen mennyt tunneliin ja kiivennut tikkaita ylös. Sitten jouduin vankilaan ja sulatin lukon kynällä. Mitä nyt?**

**Stupid Glames**

## Roger Rabbit

**Mitä teen kadulla, jossa koira syö lihaa?**

**Äimänkäkenä**

Toimituskaan ei ole päässyt tasoa loppuun. Mutta yritäpä: lintu pudottaa höyhenen, kutita sillä pellen nenää, joka aivastaa. Roskapöntöllä saat magneetin vedettyä kadulla (oikeassa reunassa) olevan viemärikannen päälle, ja magneetti nostaa sen pois. Kun viemäri on auki, sinne pitäisi päästä, mutta siinä juuri emme onnistuneet. Osaako joku muu auttaa? –sa

## Captive

**Miten saan auki 1. tehtävässä maan alla olevan seinän, jonka alalaidassa on harmaita palloja (kuulalaakereita)?**

**Alkuun jumittunut**

Työntämällä (eli oikealla hiirennappulalla painetaan "eteenpäin"). –nn

**Miten pääsen 1. tason läpi, kun olen tappanut proffan?**

**Tietämätön tohelo**

Kerää planeettaluotain, heitä dynamiitti generaattoreihin ja pakene. Avaruudessa laske luotain irti, jolloin se näyttää seuraavan planeetan. –nn

**Kun laskeudun Butre-planeetalle, on joka puolella ympärilläni laavaa ja kuolen melkein heti astuessani sille. Manuaali käskee etsiä clipboardin, mutta mikä se on ja mistä sen saa?**

**Vangittu**

Laavaa? Ettei vettä? Jos Butre on ensimmäinen planeetta, niin tukikohdan oven vieressä on clipboard, josta selviää oven yhdistelmä. –nn

## Clouds of Xeen

**Miten kuninkaan neuvonantajalta saa luvan Newcastlen kellarin rakentamiseen, kun äijä käskee etsiä jonkun kuninkaan velhon Darzogs Towerista?**

**Kaksi Frankensteinia**

Pelasta Crodo maailman keskellä olevasta tornista. Samalla saat palkaksi miljoona kokemuspistettä. –Om

## Legend

**Tasolla yksi yksi ovi ei liiku, yhteen menee iron-avain ja toiseen ruby-avain, mutta minulla on bronze-avain. Mikä on Unshiren toisen kysymyksen vastaus?**

**Conan**

Yksinkertaisesti etsi puuttuvat avaimet. –nn

**Olen juuttunut Dark Towerin toisen tason huoneeseen, missä on neljä ovea peräkkäin. Ovet pitäisi avata taioilla. Taikamerkin edessä on tukeva pilari, joten sinne on mahdoton taikoa.**

**Frodo Reppuli**

Minulla on hämärä muistikuva... Ratkaisu oli muistaakseni nuoli-eteenpäin-räjähdys-nuoli-eteenpäin-sarja tai vastaavaa, jolla loppujen lopuksi ylettyi taikamerkkiin. –nn

## Betrayal at Krondor

**Olen jäänyt chapter ykköseen palatsin viemäristöön, jossa en löydä Jamesin ja Locklearin kertomaa salaovea.**

**I need your answer**

Yksi tikkaista johtaa ovelle, jonka saa auki Jamesin antamalla avaimella. –nn

**Olen juuttunut chapter kakkoseen. Mistä saan kulkuluvan Romneyyn? Miten pääsen Midkemian pohjoisiin kaupunkeihin, sillä kun yritän mennä, porukka valittaa kylmyyttä tai vihamielisiä joukkoja on vastassa kun palataan takaisin.**

**Betrayl from Kemi**

Muistaakseni talosta, jota vartioidaan. Porukka valittaa kylmyyttä, koska tarkoituksesi ei ole vielä mennä pohjoiseen. –nn

## The Last Ninja 1

**En pääse 2. tason läpi. Minulla on mukana miekka, savupommit, nunchukat, avain, pussi, heittarit ja omena.**

**Ari-Pekka Hirsimäki**

## X-Wing

**Kuinka pelissä pääsee yli 200:aa? Pääsen vain 150:tä.**

**Help!**

Riippuu aluksesta, mutta huippuvauhdin saa tietysti kytkemällä sekä suojista että aseista energian moottoreihin. –nn

**Esteradalla en pääse mitenkään 3:tta tasoa, vaikka pistän täyttä hanaa. Ensimmäisessä lennossa eivät ammukset riitä, vaikka yksikään laaki ei mennyt ohi, mikä neuvoksi? Ratkaisussa sanotaan, että "pumppaa välittömästi suojiin kaikki laserenergia". Mitä tämä tarkoittaa ja miten sen teen?**

**J.R.**

Unohda koko esterata. Energianpumppaus: paina yhtäaikaa pohjaan ALT ja F1, niin näppiksesi muuttuu tämän jälkeen jenkkinäppikseksi. Nyt Ä siirtää energiaa lasereista suojiin. Muista tasata suojat! (3 kertaa S). –nn

## Civilization

**Miten saan rakennettua temppelin ilman, että se ilmoittaa "Moscow cannot maintain temple"? Miten rakennustyöt saa sujumaan?**

**Yks tyyppi**

Luepa manuaali. Rakentaminen ei suju, jos ei ole rahaa. –nn

## Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle

**Miten Lavernen saa alas puusta? Mitä pitää tehdä leluhiirellä ja teko-oksennuksella?**

**Weijo**

Laverne putoaa tulevaisuudessa puusta, kun Hoagie menneisyydessä huijaa George Washingtonin hakkaamaan puun poikki maalaamalla sen marjat punaisiksi. Leikkihiirellä Laverne saa houkuteltua kissan katolta. Teko-oksennusta tarvitaan ihmiskauneuskilpailussa. –tl

**Miten Hoagie saa menneisyydessä hevoselta hampaat ja kissalta hiiren ja miten Laverne pääsee tulevaisuudessa kaappikelloon?**

**H.H.**

Lue hevoselle tylsää kirjaa, se nukahtaa ja pistää hampaat vesilasiin. Vaihda Tedin ja Nedin patjoja keskenään, istahda narisevan päälle ja kissa tulee uteliaana tutkimaan sitä. Kaappikelloon pääsee vasta, kun on löytänyt jatkojohdon. –tl

**Mistä saan kultaa patteriin? Miten voin auttaa Franklinia, leija on jo valmis?**

**Blue Tentacle**

Hoagie saa napattua kultakynän pöydältä, kun on ensin savustanut arvoisat herrat (mm. George Washingtonin) huoneesta ulos. Leijan taskuun laitetaan valmis patteri, sa-

## Freddy Pharkas

**Minulle tuottavat ongelmia pelin alkuvaiheessa olevat ilmavaivaiset hevoset. Käsittääkseni niiden tuoksahdukset pitäisi jotenkin neutraloida, mutta miten?**

**Andy**

Hevosten kaasuttelusta on päästävä eroon tietyn aikarajan kuluessa, koska muutoin ne myrkyttävät koko kaupungin. Tallenna siis heti, kun saat ensimmäisen ilmoituksen asiasta.

Aivan ensimmäiseksi sinun on suojattava itsesi hevosten päästöiltä. Hae Mama Rosen kahvilasta papupurkki ja murjun takaa hakku sekä eliksiiriä. Sepän puodista puolestaan tarvitset nahkahihnaa ja hiiltä. Tee aineksista inventaariossasi kaasunaamari ja jatka yleistavarakauppaan.

General Storesta saat paperipussin. Nappaa siihen "näyte" hevosten tuoksahduksista, kun nämä nostavat häntäänsä. Nyt sinulla on näyte, jota tarvitset vastamyrkkyyn. Pelin mukana tullut lääkärikirja auttaa. Lopulta sekoita vastamyrkky hevosten veteen. –Om

## Police Quest 2

**Mitä pitää tehdä, kun Bains ampuu minut kolmannella panoksella?**

**Jumittunut Amigisti**

Ensinnäkin huolehdi, että Marie ei ala kirkua (comfort Marie). Piiloudu ruudun vasemmassa puolessa olevan putken taakse siten, että vain pieni osa aseestasi näkyy (jos sitäkään). Kun Bains on kohdalla, niittaa roisto maahan. –Om

**Mitä pitää tehdä toisena päivänä, kun olet murharyhmässä? Entä mistä saan tietoja puukotustapauksesta? Tietokoneestako? Kuinka saan siihen käyttöoikeudet?**

**Sonny Bonds**

Ota aluksi soittorasia mukaasi. Kapteeni kertoo sinulle toisen samantapaisen murhan sarjanumeron. Tutki tämä tapaus tietokoneessa ja syötä sinne pronssitähden sarjanumero. Tietokoneeseen saa käyttöoikeudet, kun täyttää hakemuskaavakkeen ja vie sen yläkerran gurulle. –Om

## Quest for Glory 3

**Milloin se miehuuskoe oikein tulee? Minulla on häälahjat ja muut krääsät. Dinon sarvikin löytyy, mutta Laibon ei ota sitä vastaan.**

**Aapuva**

Miehuuskoe tulee kyllä aikanaan. Olethan taistelija tai paladiini? –Om

**Miten löytää sinisen orkidean?**

**Maagi**




Kastele suuren puun yläosasta löytyvää ikuisuuden puutarhaa taikalähteen vedellä. –Om

## Space Quest 2

**Mitä pitää tehdä suolla?**

**Roger Wilco**

Suojaa itsesi villieläimiltä hieromalla myrkkymarjoja kehoosi (rub berries). Tämän jälkeen kulje edestakaisin, kunnes löydät syvän kuopan, jonne sukellat. –Om

**Miten Roger pääsee pois metsästäjän häkistä? Entä kuinka pysyy hengissä maanalaisessa luolassa?**

**Yrittäjä**

Metsästäjän häkistä pääsee pois heittämällä alkuasukasta kivellä. Happi riittää, kun vetää henkeä syvään ennen sukellusta (take deep breath). –Om

**Mitä pitää tehdä, kun on avannut salakäytävän salasanalla WORD?**

**Hukassa?**

Laita jalokivi suuhusi ja konttaa käytäviin. –Om

## Space Quest 3

**Olemme juuttuneet kohtaan, jossa pitää mennä ScumSoftin tukikohtaan Pestulon-planeetalle. Tarvitaanko siihen jotain tavaraa ja jos tarvitaan,, niin mistä sen saa ja miten sitä käytetään?**

**Two Guys from Finland**

ScumSoftin tukikohtaan livahtaaksesi tarvitset Arnold the Annihilaattorin näkymättömyysvyön. Jos tuhosit Arskan mainosrobotin päässä, vyö löytyy terminaattorin jäänteistä. Jos taas käytit syöppökasveja, joudut onkimaan vyön Orat-on-a-stick-lelulla. –Om

## Space Quest 4

**Mitä teen taskutietokoneella ja sikarintumpilla? Entä kuinka pääsen ostoskeskuksessa pakoon poliiseja?**

**JK**

Sikarintumpilla paljastetaan Vohaulin tukikohdan lasereiden säteet, jotta niitä voitaisiin käännellä järkevästi. Taskutietokoneella puolestaan tutkitaan vartijarobottien liikkeitä. Ostokeskuksesta pääsee pakoon Skate-O-Raman kautta. –Om

laman iskiessä se tietysti latautuu. –tl

**Miten saa kassakaapista sopimuksen, kun Edna ei anna katsoa monitorista? Miten muumion saa voittamaan kauneuskilpailut?**

**Hoagie**

Työnnä Edna ulos huoneesta, tuolissahan on pyörät. Muumio voittaa kauneuskilpailut, kun naamioit sen kaunottareksi muun muassa spagetilla. –tl

**Miten sorkkaraudan saa pois parkkipaikalla olevalta mieheltä?**

**Hhirvi**

Vaihda se avaimiin, jotka löytyvät yläkerran ensimmäisen huoneen oven sisäpuolelta. –tl

**Miten pääsen osallistumaan kauneuskilpailuihin tulevaisuudessa? Minulla on jo lonkerovaleasu.**

**Lost Laverne**

Tarvitset muumion, jonka puet valeasuun. –tl

## Ultima 7: the Serpent Isle

**Kuinka pääsen Skullcrusher-vuorten alla olevaan kaupunkiin? Mistä löytää Gwanitornen?**

**Weijo**

**Miten Banetin saa vangittua? Annoin vahingossa Philader's Friend -sauvan Torrisiolle ja jouduin tappamaan hänet saadakseni sen takaisin. Miten hänet saa parannettua vai onko koko ukosta hyötyä ratkaisun kannalta?**

**Hannu**

**Miten pääsen Pelumbran taloon?**

**Killer of Guardian**

**Miten Iolon saa pois Monitorin tyrmästä? Mistä löytää kadonneita esineitä, esimerkiksi loitsukirjan? Miten saa selville, mikä ukko on nälkäinen, ruokaa nimittäin kuluu tuhottomasti, kun ruokkii kaikki ukkelit?**

**Tavarat hukassa**

## Flashback

**Miten pääsen 2. tason alusta eteenpäin? Ensimmäisessä ruudussa on vain pyörivä tuuletin, ja toisessa lyhyt platform, jolta pitäisi luultavasti pystyä hyppäämään samassa ruudussa olevalle ylemmälle platformille, mutta juoksuhypylläkin hyppy jää vajaaksi. Olen käynyt hissikuilussa, mutta en pääse eteenpäin. Minulla on ase, suojat, ID-kortti ja kreditit 10 kpl.**

**Flash Back?**

**Mitä pitää tehdä tason HALL lopussa Master Brainin luona ja miten saa lopussa olevat suljetut ovat auki?**

**Walker**

**Miten ratkaistaan viimeinen ruutu? Ongelmia on avaruusalukselle johtavan oven kanssa (oikeassa laidassa oven takana).**

**Jussi Jumissa**

**Miten pääsen hakemaan apua loukkaantuneelle miehelle?**

**Pultteri**

## Loom

**Miten pääsen pyörremyrskystä?**

**MH -93**

Soittamalla spin-loitsun takaperin. –nn

## Dungeon Master

**Kuutostasolla arvoitushuoneen jälkeen tulee kolme huonetta, joista pitäisi saada avaimet. Miten?**

**MH -93**

Heittämällä jotain tosi raskasta teleportteriin, seinän raosta, kultarahalla ja aikansa jokaista nappia painelemalla. –nn

**En selviä 1. tasolta, kun ei ole avaimia enkä osaa loitsia.**

**Olenko sokea?**

Pari avainta on harmaita ja hukkuu helposti lattiaan. Loitsiminen alkaa sujua, kun harjoittelee. –nn

**Kuinka selviän kolmostasosta?**

**Faithful Jake**

Kysymykset voisi tietysti rajata pikkuisen tarkemmin...

**Mitä hyötyä on 1. tason vesialtaasta, jonka vieressä lukee "this fountain accepts one wish"? Miten pääsen altaan lähellä olevasta teleportista, jonka takana on arkku? Entä miten pääsen ovesta, jonka vieressä lukee "none shall pass"?**

**Vangittu**

Pistäpä sinne kolikko. Hakkaamalla päreiksi "none shall pass" -oven. –nn

## Knights of the Sky

**Mitä tarvitsen head to headiin?**

**MH -93**

Modeemin tai nollakaapelin. –nn

## Ultima Underworld 2

**Miten löydän listener-impin? Entä kadonneen jääkaupungin? Miten pääsen jääluolissa (kerros 2) alaspäin? Miten pääseen Killorn Keepin 2. kerroksesta alaspäin? Miten löydän VAS-riimukiven? Mitä hyödyn lehmän silmistä? Miten saan goblinien vankitornin kaksipuolisen oven auki? Mistä löytyy Altaran taikasauva?**

**Jumiutunut fani again**

Katsopa Pelit 6/93:n karttoja tarkemmin, toiseksi alinta viemäritasoa. Tapa jäägolem ja mene ylös jääkaupunkiin. Killorn Keepin 2. kerroksesta ei pääse alaspäin. Riimukiven saa Scintilluksen pääsykokeista, Ethereal Voidista. Pidä silmät tallessa. Vankitornin ovi ei aukea. Taikasauva löytyy Talorukselta. –nn

**Mistä löytää Banner of Killornin? Muuan mies kyseli sitä Killorn Keepissä, nimi saattoi olla Orgi. Miten tapetaan nelostason kaakkoiskulmassa oleva elävä puu?**

**Faithful Jake**

Lothin haudasta. Puu tapetaan hyvillä aseilla ja jämäköillä loitsuilla. –nn

**Miten aukaistaan djinn air -pullo ilman että air-demoni syöksyy päälle? Mitä pitää tehdä serpent-patsaalla, jota saa goblinilta? Milloin Mors Gotha ilmestyy Killorn Keepiin? Mistä löytyy Mystic Blade of Rognak, josta Merzan puhuu? Miten saa auki Lord Britishin kirstun?**

**Raider of the Lost Trail**

Pullo avataan pitseistä löytyvän velhon neuvomalla menettelyllä. Serpent-patsas..? Mors Gotha ilmestyy, kun peli lähestyy loppuaan. Mystic Blade...??? Kirstu aukeaa tekemällä Open-loitsun muualla kuin Britan-




niassa, menemällä Britanniaan ja juoksemalla arkulle ilman että käyttää loitsua matkalla, tai Open-loitsuun pystyvällä taikaesineellä. –nn

**Miten saa linnan 3. tasolla olevan Massive doorin auki? Miksi jotkut taiat eivät onnistu Britanniassa, kuten oven avaus ja korjaus? Mihin on piilotettu jääluolien Black Rock Gem? Pitäisikö Killornin brain creaturet tappaa? En pääse neljänteen maailmaan.**

**Turhautunut**

Minkä niistä? Taiat eivät onnistu, koska blackrock estää korkeamman tason magian. Black Gem on pieni pläntti jäätiköllä joen vieressä, ei vaikea löytää. Brain creatureja ei pidä tappaa! Neljänteen maaimaan pääset aikanaan, kun tietyt asiat on tehty. Muistakaa lakkobugi! Jos viimeiset kentät eivät avaudu ja British vain miettii, Pelit-BBS:ssä on (senkin) tilanteen korjaava patch-tiedosto. –nn

## Black Crypt

**Miten saan kentässä 24 olevan avaimen kohdassa 6.21. edessä on teleportti.**

**??**

Katso karttaa (joka tulee pelin mukana). –tl

## Elvira II

**Olen jäänyt vangiksi kummitustalossa ja tappanut kokin. Alhaalla oleva monsteri tukkii oven ja tiedemies jankuttaa, kun yrittää ottaa jotakin. Keittiöstä pääsee käytävälle, mutta siellä on luuranko, mitä tehdä? Entä miten rautakangen saa kellarikerroksen boiser-roomissa?**

**Joku vaan**

## Star Control 2

**Miten saan silmäpuoli-Tanakan mukaani Yehatien luokse? Kun luovutan neidot, Tanaka lähtee HyperSpaceen pökkimään neitoja.**

**Darth Vader**

Mene Maan asemalle ja ota mukaan näiden pikku vekkuleiden aluksia. –nn

**Muconien tuhon jälkeen olen hakenut esineen, jolla Procyonin orjakilpi saadaan pois päältä. Kun menen Procyonille, planeetalla ovat Ilwrathit, enkä pääse käyttämään esinettä.**

**T**

Katsahtakaapa Max & Moritzia, hyvät herrat tai rouvat.

**Arilout kertovat, että Alpha Pavonikselta löytää teleporttilaitteen, missä koordinaateissa on Alpha? Mistä löytää Talanan? Missä koordinaateissa on Beta Copernicus? Mistä löytää chenjesujen kotiplaneetan? Miten saa Arilout lahjoittamaan avaruusaluksiansa?**

**Eero Sohrmo**

Ehdoton apuväline koordinaattien selvittämiseen on pelin mukana tuleva kartta, joka samalla toimii kopiosuojauksena. Ratkaisu Pelit 3/93:ssa helpottaa myös.

## Prince of Persia 2

**Miten pääsen hevosen selkään neljännessä temppeliosuudessa?**

**Prince Lynch**

Tapa ensin kaikki vastustajat. Palaa alkuun ja kiipeä ylätasanteelle. Etene ylhäällä hyppien ja loikkaa viimeiseltä pylväältä, muista ottaa vauhtia. Hyppy ei ole helppo, joten joutunet harjoittelemaan muutaman kerran. –sa

## Wing Commander

**Miten käytän heittoistuinta? Eject-valo näyttää punaista.**

**Jussi Jumissa**

Katsopa manuaalista... Heittoistuinta ei oikeastaan kannata käyttää, eikä se toimi jos se on ammuttu rikki. –nn

## Veil of Darkness

**En saa baarista Cup of Lifeä, koska en saa Kirilin kellarista viinipulloa, koska en saa ovea auki Eduardon avaimella. Mistä tämä voi johtua? Pelini on alkuperäinen!**

**Masa K. Karjunen**

Talossa, josta löysit vasaran, on toinenkin syrjään työnnettävä kaappi. Sen takaa löytyy sokkelo, jonka kautta pääsee kääntämän viinin. On siellä muutakin. –nn

**Mistä saa sienen? Saako zombien tapettua? Mistä saa taikalaatikon, hatun, book of soulsin? Pitääkö patsaille vampyyrin arkun luona tehdä jotain? Mitä tehdään sorkkaraudalla?**

**Yksi peliin jumittunut**

Sienen saa puun alla olevasta luolasta. Zombien saa tapettua palavalla soihdulla tai hopeamiekalla. Taikarasia löytyy huoneesta, jonka kadonneet sielut avaavat aikanaan, hattu on metsässä olevassa mökissä ja book of souls on haudankaivajan talon kellarissa. Patsaille ei tarvitse tehdä mitään. Sorkkaraudalla avataan ovi luolassa, josta Frank kertoi. –tl

## Elvira

**Läpipeluuohjeen mukaan kruunu pitäisi painaa alttarin alla ristiretkeläisen päähän ja ottaa pyhä miekka käyttöön. Voisiko joku kertoa, miten hiirtä pitäisi käsitellä, että kruunu tarttuisi kiinni ja kummanko ukon päähän? Olen yrittänyt siirtää kruunun inventaariosta nappia pohjassa pitämällä seinäkaiverrukseen, mutta ei auta.**

**Masa K. Karjunen**

**Läpipeluuohjeissa sanotaan Emaldan löytyvän salaoven takaa hautaholveista, paikassa jossa tapoit kivihirviön. En kuitenkaan löydä salaovea, mitä teen?**

**Sokeako?**

## Lands of Lore

**Mikä kelpaa Draraclelle lahjaksi ja mistä lahjan löytää? Draraclen luolan edessä on kyllä kartan mukaan nappi tai vipu, mutta se sijoittuu juuri luolan suuaukkoon eikä sitä voi painaa, kun**




## Black Crypt

Nimimerkille **Melkein lopussa** tiedoksi: hakkaa Estrothia Vortexin ja Forcehammerin ykköstoiminnoilla (vasen nappi), kunnes ne alkavat loistaa sinisinä. Heitä sitten ensin kakkostoiminto Protectorilla ja Soulfreezerillä. Kun teet saman Vortexilla ja Forcehammerilla (Forcehammer ensin) onkin jo loppudemon aika. Aloita kakkostoiminnon tekeminen, kun Estoroth on edessäsi.

Nimimerkki **Tyhmäkö** (Pelit 6/93) kysyi, mistä löytyy Remove Glyph -käärö, jolla pääsee Ring of Skullsin läpi. Kyseinen käärö löytyy 3. tasolta, joten käy ensin läpi taso neljä ja etsi Mask of true sight. Ring of Skullsin takana ei kuitenkaan ole mitään elintärkeää.

**Antti the Fearless Warrior**

## Cadaver

Unknown-käärö löytyy muistaakseni Treasury-nimisestä huoneesta. Siellä olevaan arkkuun pitää kuitenkin loitsia ensin Dispel Trap. Kamat puetaan päälle yksinkertaisesti ottamalla ne mukaan.

Numerossa 6/93 joku kyseli miten päästä teleporttien ohitse. Jos ei muuten onnistu, heitä pois kaikki haarniskat ja aseet. Saat tavarasi kyllä koitoksen jälkeen takaisin.

Itse olen jämähtänyt neljännelle tasolle. Olen tappanut jo joitain demoneita, mutta sitten kaikki menee päättömäksi sekoiluksi, kun en tiedä mitä tehdä ja missä. En esimerkiksi tiedä, mitä sairaalle varkaalle pitää antaa, miten Southeast Hallissa olevat demonit voi tappaa, miten King's Bedroomissa olevan lukollisen oven saa auki, miten Northeast Solarissa olevan vasemman alaoven saa auki, mitä merkitystä on Bedroomissa seinävaatteen takaa löytyvällä aukolla jne.

**JN**

## Conquest of Camelot

Apua Pelit 5/93 **King Arthurille**: kun olet saanut kaivon auki, pistä kätesi veteen ja löydät sydämen. Jäätikön yli pääset kirjoittamalla Love is My Shield.

**COC**

## Death Knights of Krynn

**Roolipelifanille**: Jos ei Lich meinaa kuolla, niin etsipä vasemman alanurkan puutarhasta kunnes löydät Lylacteryn. Sen tuhottuasi olet niitannut Lichin.

**Roolipelihullulle**: Lord Sothin tuhoamisen jälkeen peli on läpi, mutta jos et ole vielä saanut tarpeeksi päihisi, etsi salapaikka nimeltä Dave's challenge aivan ruudun luoteisnurkasta. Sinne pääsee yläreunaa pitkin. Muita salaisia paikkoja löytää Vingaardista luoteeseen ja Dulcimerista etelään.

**Elrohir**

## Commander Keen

**CK-Fanille**: Ensimmäisen Keenin piilotettuun kaupunkiin pääsee painamalla F8. Sen jälkeen liiku alaspäin ja oikealle. Sisään pääsee ctrl:llä.

**Mixa**

Nimimerkille **Help Me Soon**: puhalla sarveen ja ota puunkolosta huilu. Koputa noidan ovelle ja anna se hänelle.

**Juha E. Nieminen**

## Indy 3

Nimimerkki **Herepix** (Pelit 5/93): katso isän päiväkirjasta nuotit ja opettele, millä viivoilla ne ovat. Jos nuotti on ylimmällä viivalla, paina

sitä ei edes näe.

**Michael, Baccata & Lora**

Joko hopeakuppi tai eräs tikari, riippuen mitä reittiä pitkin tulit. –nn

## Lemmings 2 – The Tribes

**Miten saan musiikin ja ääniefektit toimimaan PC:llä? Muistia on yksi mega ja musarit kyllä toimivat. Ladatessa peli valittaa "fx failed to load". Dos-versio on 5.0. Mitä tehdä?**

**Kako-Kalle**

Kuulostaa muistin loppumiselta kesken. –nn.

**Miten pelin saa tallennettua kunnolla? Kun lataan viimeiseen kenttään tallennetun tilanteen, en olekaan päässyt yhtään kenttää läpi!**

**Auttakaa**

## Ultima Underworld

**En löydä Vas-riimukiveä sieltä, missä sen teidän ohjeiden mukaan pitäisi olla. Entä mistä löytyy maagin etsimä Gurstang?**

**J.R.**

## Ultima 5

**Missä on alamaailma ja miten sinne pääsee?**

**Heikki Hartikka**

**Mitä teen aluksi, eli minne mennä ja mitä tavaroita hakea? Mistä löydän lisävoimaa ryhmääni? Onko paketissa tulleella päiväkirjan pätkällä jotain virkaa, vai onko se rihkamaa?**

**Watlham & Star Trek = 1**

## F-19 Stealth Fighter

**Kuinka päästään lentämään, kun shift+ ei toimi?**

**Häh?**

Toimii, kun painat ALT ja F1 yhtäaikaa pohjaan, jolloin näppis muuttuu jenkkinäppikseksi. (ALT-F2 muuttaa takaisin). –nn

## KGB

**Kuinka toisessa tehtävässä saa amerikkalaisen pysymään huoneistossa?**

**Comrade Brad**

Ei mitenkään eikä tarvitsekaan. –nn

## Curse of Enchantia

**Pitääkö Mr Fishiltä saada happipullo? Kuinka jäälinnoituksesta päästään pois? Mitä papukaija haluaa? Miten pääsen pois ruudusta, jossa on isot kalterit ja jotain piirejä lattialla?**

**Comrade Brad**

Kalamalja toimii happilaitteena vedessä, Mr Fishille annetaan mato. Sano papukaijalle "hi" ja se muuttaa sinut sammakoksi. –tl

**Olen päässyt ulos kaivosta. Mitä tavaroita kaupungista pitää ottaa? Miten pääsee pois kallionkielekkeeltä?**

**Arto**

Kerää kaikki mitä irti lähtee. Kallionkielekkeellä on kivi, työnnä sitä ja hyppää sen päälle. –tl

**Olen mennyt metsän takana sijaitsevaan kylään. Maagi taikoi minut kuilun partaalle. Olen kaatanut kiven, työntänyt sähkömiehen mereen ja avannut sillan. Entä sitten? Mukanani on rahaa, köysi, magneetti, klemmari ja sininen kivi.**

**Piraatin poika**

Tarvitset hanskat, jotka löytyivät vuoriston ensimmäisestä syvänteestä. Pane hanskat käteesi ja työnnä jätös pois edestäsi. –tl

**Miten saan hautakiven ja mistä löytyy valkosipulileipä? Miten pääsee kaupungissa olevan ravintolan portsarin ohi? Miten pääsee nukkuvien meksikolaisten ohi kaupungissa?**

**T.S.**

Dracula ilmestyy hautakiven taakse, kun olet ensin taistellut sen kanssa lapiolla. Työnnä hautakivi sen varpaille, mene vasemmalle ja löydät valkosipulileivän. –tl

## Alone in the Dark

**Lehdessä 3/93 oli ratkaisu, jossa sanottiin, että pimeässä huoneessa oleva kivinen ovi aukeaa jalokivellä. Pitäisikö jalokivi työntää johonkin tiettyyn kohtaan ovessa? Mitä hyötyä labyrintistä on, jos ei mene oven suuntaan? Entä tavaroista, joita ei tarvitse kerätä, esimerkiksi kirjat?**

**Jussi-Laine JCM**

Muistaakseni ei. Labyrintistä aukeaa kaksi ovea. Kirjoista saa hämäriä vinkkejä. –nn

## Maniac Mansion

**Vaikka minulla on lehden läpipääsyohjeet, en pääse lihansyöjäkasvia ylös. Miten Meteor Messiä voi pelata, kun se ei ota dimeä? Sähköt on korjattu.**

**Avuton tunari**

Dimeä pitää kokeilla raha-aukkoon, ihmissyöjäkasvia kiivetään osoittamalla kasvin yläosaa. –tl




# Gobliins

**Tasojen 2–22 koodit:**

| | |
|---|---|
| vqvqfde | dcpkome |
| icigcaa | ewdfnni |
| ecpqpcc | tcngtov |
| ftvkfen | tcvqrpm |
| hqwftfw | iqdnkqo |
| dwndgbw | cdepurj |
| jcjcjhm | nadaksp |
| icvgcgt | nngntto |
| lqpctju | lgwfgus |
| hnwvfka | tongfvc |
| ftqjtlb | |

Viimeisen tason ratkaisuohje: ammu velhoa ritsalla. Velho muuttuu lepakoksi ja ottaa ampujan kiinni. Taio pulloa, jolloin se muuttuu portaaksi. Mene tappelijalla luurangon siipiluun päähän. Taio velholla lepakko. Nyt lepakko muuttuu torakaksi ja ottaa taikojan kiinni.

Lyö tappelijalla torakkaa, jolloin tämä muuttuu hämähäkiksi ja ottaa tappelijan kiinni. Ammu ritsalla hämähäkin lanka poikki, vie keräilijällä säkki siihen kohtaan, johon tappelija putosi. Jätä keräilijä säkin viereen. Nyt taio hämähäkkiä, jolloin se muuttuu kolmeksi pikku hämähäkiksi, jotka putoavat suoraan säkkiin. Kerää nopeasti keräilijällä säkki ja käytä sitä. Tadaah!

**Palle**

ensimmäistä pääkalloa vasemmalta jne.

**Alexander Guybrush**

## KGB

Tiedoksi nimimerkille **Please help me** numerossa 5/93. Itsekään en saanut baarimikkoa järkkäämään minua klubin jäseneksi. Siispä marssin suoraan klubille ja annoin pitäjälle 30 taalaa.

Apua kaipaili myös **Maksim Rukov** (Pelit 4/93). Aseen äänenvaimentimineen saa, kun on karannut huoneesta asunto kahdeksaisessa, johon on joutunut tutkittuaan sitä mummon poistuttua. Kun Hollywood tulee takaisin paikalle, kolkkaa hänet ja ota ase. Polaroidikameran saat saman asunnon kaapista.

## Lemmings 2

Apua **Joona Palasteelle**. Skottien vimppa: laita neljännestä sopulista laulaja kuopan pohjalle siten, että vain yksi sopuli jatkaa matkaansa. Sopulin ollessa ruohon lopussa, tee tästä ilmapallo siten, että se nousee sementtien välistä. Räjäytä nouseva sopuli, jolloin saat aikaan pienen loven vihreään seinään.

Vapauta yksi sopuli laulusäteen ulkopuolelle käyttämällä hyppyvoimaa. Kun tämä jatkaa matkaansa, tee hänestä kiipijä ja hyppää kiinni seinään. Sopulin kiivettyä loven kohdalle, laita tästä tykkimies. Sopulin tulisi ampua vihreään seinään aukko ja lentää vasempaan sementtiseinään, kimmoten seinästä takaisin oikealle.

Sopuli jatkaa matkaansa oikealle, mutta kääntyy kyllä takaisin vasemmalle. Tee silta veden yli ja vapauta tanssivat sopulit.

Luolasopulien vimppa: täytä oikealla oleva kuoppa maalla siten, että sopulit pystyvät kävelemään luurangon luokse. Miekkaile pään läpi ja hyppää aivan kivien päästä kiinni luurangon shimmerillä.

Sopuli kiipeää luurankoa pitkin vasemmalle ja tippuu pian alas. Sieni käännyttää sopulin, joten tee silta pienelitä alustalta oikealle. Sopulit tippuvat kotipesän yläpuolelle, joten käytä kaivajaa viimeiseksi.

**Janne**

## Serpent Isle

Nimimerkit **Magelord ja Tuskastunut** (Pelit 6/93): Nightmare-hevosen kanssa pitää menetellä seuraavasti. Avaa vivusta vääntämällä huone, jossa nainen nukkuu. Herätä hänet Awaken-taialla, jonka jälkeen johdata hänet hevosen luo.

Magelordille tiedoksi, että loputtomassa käytävässä on vaikeasti havaittava illuusioseinä. Moonshadesta länteen on pieni rakennus metsässä. Talon vieressä olevassa kopperossa on Blackrock Order Serpent. Vaan mistä avain oveen?

**Trekkie**

## Star Control 2

Nimimerkille **PH 77 ja Ai vai ei enää**... Syreenien haluttomuudesta hyökätä Myconien kimppuun selviää ostamalla melnormeilta historiallista tietoa, kunnes he kertovat Myconien Deep Children -operaatiosta. Tämän jälkeen mene syreenien luo ja Talana valtuuttaa sinut hakemaan aluksia.

**Juffe**

Ilwrathit saa pknukkien kimpusta menemällä jonnekin suunnilleen (30.0, 300,0) tienoilla olevaan aurinkokuntaan ja käyttämällä Umgah Casteria. Sylandrojen tuhokoodin saa kunhan olet ensin kohdannut yhden proben.

**PC-Man**

## Wizardy 6

Nimimerkki **Tekniikan ihmelapsi** (Pelit 5/93): kääntösillan säätimien painojärjestys on safety, pump, coil wrap, tuss, safety, winder.

**Erkki Linholm**

KILPAILU KILPAILU KILPAILU KILPAILU

# Osallistu kilpailuun ja VOITA CD-I!

Tällä kertaa kyselemme huiman palkintomme yksityiskohtia. Philipsin CD-I:hän taistelee vahvasti paikastaan joka kodin viihdekeskuksena, mutta millainen itse laite siis oikeastaan on?

Vastaa oheisiin kysymyksiin (tyyliin 1.a) postikortilla ja lähetä kortti osoitteeseen

**Pelit**
**CD-I**
**PL 64**
**00381 Helsinki.**

1. CD-I on
   a) CD-soitin
   b) Photo-CD
   c) CD-pelikone
   d) CD-video
   e) CD-karaoke
   f) CD-opiskelukone
   g) kaikkea edellä olevaa
2. CD-I:ssä on värejä
   a) 256
   b) 16 miljoonaa
   c) 10 miljoonaa
3. CD-I liitetään
   a) televisioon
   b) monitoriin
   c) stereoihin
4. Mitä seuraavista haluaisit CD-I:n ohjelmistoon
   a) pelejä
   b) musiikkivideoita ja muuta musiikkia
   c) kielikursseja
   d) kulttuuria
   e) maantietoa, historiaa
   f) kitara-, valokuvaus- ym. kursseja
   g) lastenohjelmia
   h) elokuvia
5. Pitäisikö Pelit-lehden käsitellä myös
   a) CD-I:tä
   b) Amiga CD-32:ta
   c) 3DO:ta
   d) Segan Mega-CD:tä
   e) Nintendon tulevaa CD:tä
   f) CD-ROMia



Vastanneiden kesken arvotussa Voittajan Palkintopaketissa on:

**CD-I, arvo 3 995 markkaa**
**Kauko-ohjain + Touchpad-peliohjain, arvo 600 mk**

**Valinnan mukaan kolme ohjelmaa** seuraavista:

1) Escape from Cybercity, 2) Inca, 3) Tennis, 4) The Palm Springs Open (golf), 5) Rock Guitar -yksityistunti, 6) Compont's Interactive Encyclopedia -tietosanakirja (26 osaa) tai 7) Time-Life Photography -valokuvauskurssi

Muista mainita ne kolme ohjelmaa, jotka haluaisit. Arvo saattaa paketista riippuen nousta jopa 2 800 markkaan!

Kaksi seuraavaa saa lohdutuspalkintoina Philipsin The Bean -taskulaskimen.

Vastaukset siis postikortilla **15.12.1993 mennessä**. Muista mainita myös oma nimesi ja osoitteesi! Voittajan nimi julkaistaan Pelit 1/94:ssä, mutta palkinnot tulevat kotiin

**JO JOULUKSI!**

## kyöPELIT

Jos vastustat sä väkivaltaa,
nyt silmäs' sulje, korvas' salpaa,
sun elämäs' on yhtä juhlaa,
älä sitä tähän tuhlaa!
**(Kaikki sarjan henkilöt ja runot ovat täysin tekaistuja)**





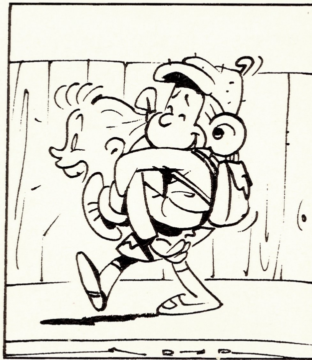

# Voita aito Wallu!

Vastaamalla yksinkertaiseen kysymykseen (Kuinkas muuten, kun Wallusta on kysymys...) voit voittaa **Punaniska-alpparin tekijöiden nimmareilla koristeltuna!** Kyseinen monen markan kysymys kuuluu: **Mikä ei kuulu joukkoon ja miksi?**

**■ Punaniska ■ Lämsänperäläiset ■ Nalle Puh ■ Apina Kapina, ■ Hessu-kissa ■ Mikrokivikausi ■ Kyöpelit.**

Oikein vastanneiden kesken arvotaan kymmenen Punaniskaa. Ja naurettavimman vastauksen lähettäjä saa **Punaniska-albumin n:o 2 alkuperäisen kansipiirroksen!** (Kyseessä on todellinen keräilyharvinaisuus, sillä se eroaa julkaistusta versiosta yhden yksityiskohdan verran. Vertaa ja hämmästy!) Lähetä vastauksesi postikortilla **1.12.93 mennessä** osoitteella

**Pelit**
**Voita Wallu**
**PL 64**
**00381 Helsinki**



Apina Kapina.



Punaniska. Kakkoskannen alkuperäisasussa.



Hessu-kissa.

## Larry laski oikein

Larry selvisi Pattyn luo teidän avustuksellanne, sillä apua Larry sai peräti 552 kortissa.

Palkintojakin jaettiin paljon. Seuraavat viisi onnellista saivat pelin:

**Tero Poikonen, Lohja**
**Jarkko Virtanen, Tampere**
**Teemu Keltanen, Puumala**
**Patrik Nymark, Pietarsaari**
**Eero Lallukka, Savonlinna**

Seuraavat kaksi vielä onnellisempaa saivat Pelit-kassin:

**Timo Kokkonen, Siilinjärvi**
**Jarkko Lehtinen, Kausala**



Lämsänperäläiset.



Nalle Puh © Disney.

## Riftwar oli vaikea
### (kuten arvasimmekin)

Lehdessä 5/93 kysyimme kolme kysymystä Riftwar-tarusta. Vastaukset ovat:

1. Sarjan ensimmäisen osan nimi oli Magician, muut kaksi osaa ovat Silverthorn ja Darkness at Sethanon.
2. Taikurin oppipojan nimi on Pug.
3. Dynamix sijaitsee Eugenessa, Oregonissa Yhdysvalloissa.

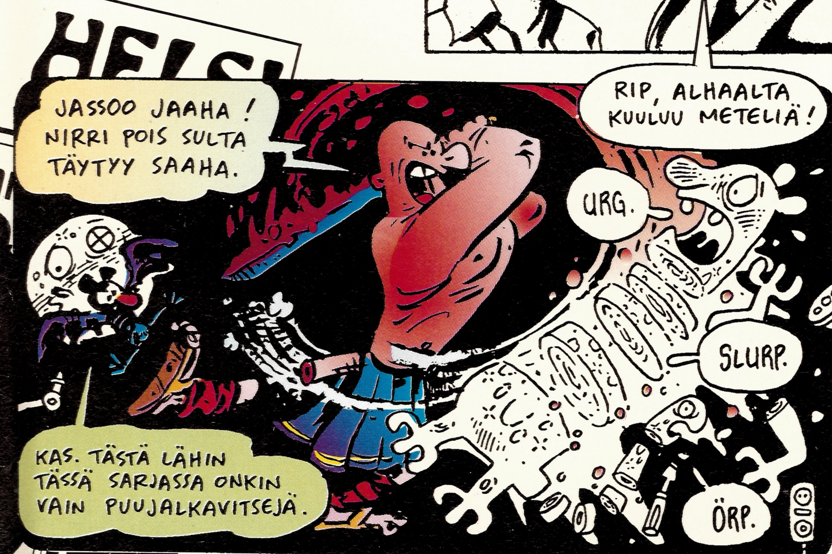
Vastauksia tuli vain 49 kappaletta, ja vääriäkin oli aika runsaasti mukana. Vastaajista lähes puolet oli tyttöjä. Mistäköhän moinen johtuu, lukijatutkimuksen mukaan kun tyttöjä on vain muutama prosentti? Ja kiitoksia korjauksesta: Riftwarissa on todella jo neljä osaa ja sen neljännen osan nimi on Prince of the Blood. Arvoimme palkinnot oikein vastanneiden kesken ja onnelliset voittajat ovat:

**Paula Helenius**, **Nokia** voitti Magician-kirjan tekijän nimikirjoituksella sekä pelin,

**Sami Varjo, Kangasniemi**
**Jukka Lång, Jakkula**
**Lassi-Pekka Kurkijärvi, Kangasala**
**Emilia Linden, Helsinki ja**
**Antti Hätälä, Espoo**

voittivat kukin pelin ja T-paidan.

Osoitetietoja voidaan käyttää Pelit-lehden suoramarkkinointiin, mistä voi kieltäytyä mainitsemalla asiasta vastauksessaan.











# "COMPAQIN UUDESSA PRESARIOSSA ON MUKANA PELIPORTTI. MENEEKÖHÄN FAIJAKIN VIPUUN?"

Ogilvy&Mather

"The Intel Inside Logo is a trademark of Intel Corporation."







*Intel 486sx25*
*14" SVGA-monitori*
*100 Mt kiintolevy*
*DOS 6.0, Windows 3.1*
*Hiiri + peliportti + pelit*
*ClarisWorks*

Kunnon pelit ja vehkeet kiehtovat niin pienempiä kuin isompiakin poikia. Uusi **Compaq Presario** villitsee taatusti hurjimmankin pelurin. Sen mahtava suorituskyky pyörittää peliä kuin peliä ja kiidättää Sinut huimiin seikkailuihin. Lisäksi korkeatasoinen värinäyttö antaa uutta ulottuvuutta niin pelin kuin työnkin pyörteisiin. Ja mikä parasta, Presariossa on valmiiksi asennettuna ClarisWorks-monitoimiohjelmisto hyötykäyttöön sekä Nintendon "Mario is missing" -peli ja Grand Slam -tennispeli.

Helppo ja hauska **Compaq Presario** on valmis mikro koko perheelle. Ja kun keskusyksikkö ja näyttö ovat kätevästi yhdessä, se on helppo siirtää paikasta toiseen. **Compaq Presariossa** on ideaa – oletpa himopelaaja tai armoton työnarkomaani.

Tule kurkistamaan uutta koko perheen Presariota lähimmälle jälleenmyyjällesi. Yhteystiedot saat numerosta **9800-COMPAQ (9800-206 720).**

**COMPAQ**

Ainutlaatuinen hinta/laatusuhde · 100 % yhteensopiva · 3 vuoden takuu, 1. vuonna ilmainen Compaq CareCenter puhelintuki · Monilukko-tietoturvaominaisuudet · Maailman toiseksi ostetuin mikromerkki

# PELIT

# English Summary

**Alfred Chicken** (Ocean) The cute chicken makes you play again and again. But why aren't there any level codes or game saving?
**Blastar** (Core Design) yet another playable shoot'em-up.
**Blob** (Core Design). It's a budget game, isn't it?. Simple and quite fun to play.
**Dark Sun** (SSI/U.S. Gold) Apparently a rush job, but a promising new start anyway. The last hope for SSI?
**Dracula** (Psygnosis) Has Psygnosis hired ID Software? Good, but so are the numerous 3D shareware offerings.
**Flight Simulator 5.0** (Microsoft) Amazingly fantastic sceneries, but somehow it's just an update version, not a real new simulator.
**Gateway 2 – Homeworld** (Legend) is not as good as the first one, but graphics are wonderful.
**Global Gladiators** (Virgin) Animations are fine, scrolling is not.
**Ishar 2 – Messengers of Doom** (Silmaris/Daze Marketing) is a tradional 3D roleplaying game. Surprisingly interesting, however.
**Jurassic Park** (Ocean) Just like the movie: above average, nice visual effects. PC-version has a lot of sound bugs.
**Mig 29 1.0** (Spectrum Holobyte) It's like a nightmare to fly Mig after you've fl0wn Falcon as a veteran! Apart from the joystick calibration and some other bugs, the game is of the same great quality that we expect from Holobyte.
**NHL Hockey** (Electronic Arts) A big round of applause: all the famous Finnish icehockey professionals including The Most Famous Teemu Selanne are there!
**One Step Beoynd** (Ocean) is a puzzle game meant for novices. Simple and easy.
**Overdrive** (Team 17) is of the normal high Team 17 quality.
**Pirates Gold** (MicroProse). Old classic in new clothes. More evolution would have been appreciated.
**Privateer** (Origin/Electronic Arts) The old Elite fans say it's boringly simplistic and repetitive, the newcomers love it.
**Qwak** (Team 17). For a budget game it's excellent. Play with a friend and enjoy.
**Railroad Tycoon Deluxe** (MicroProse) could have been released as a data disc.
**Return to Zork** (Infocom) The beta version made us believe in CD-ROM: this could be THE game.
**SEAL Team** (Electronic Arts) is a real soldier simulator. Requires wits and strategy. Lots of room for improvement, hopefully this is not the last of its kind.
**Simon The Sorcerer** (Adventuresoft) Funny, eh? Somehow the jokes are a bit forced and it's too much Lucas.
**Soccer Kid** (Krisalis). Nice idea to combine the most famous kinds of British gameplay: soccer and platforms. But something is missing.
**Strike Commander: Tactical Operations** (Origin/Electronic Arts) is too difficult, in fact it's meant for masochists. Otherwise impressive.
**Stronghold** (SSI/U.S. Gold) The excellent idea of the game has been destroyed by the unnecessary trickery, which makes the game a pain.
**V For Victory: Gold-Juno-Sword** (Three-Sixty Pacific/Electronic Arts) The whole series is great, this one's the greatest.
**Warlords II** (SSG/Electronic Arts). Nowadays you seldom find a game, where the programmers have concentrated on playability. This one's it. Great.
**Wing Commander Academy** (Origin/Electronic Arts) Astoundingly limited in every respect.

# Tulossa

## Jouluruuhka pelirintamalla

Suurin piirtein kaikki mahdolliset pelit, joista on puhuttu syksyn aikana tulevat tietysti joulumarkkinoille, mutta tulevatko ne nyt vai vasta jouluviikolla on toinen juttu. Joka tapauksessa ensi lehdessä todennäköisesti muun muassa Elite II, Stardust, Hired Guns, Wonder Dog, Starlord, Terminator Rampage, Aces over Europe, F117, Shadowcaster...

## Ratkaistaan

Ensi kerralla mukaan mahtuu todennäköisesti ainakin Veil of Darkness ja Day of the Tentacle. Space Quest vitonenkin on tulossa.

## Luvassa upea kilpailu!

Ensi lehdessä selviää Pelit 6/93:ssa olleen lukijatutkimuksen tulokset ja upeitten palkintojen voittajat. Mutta luvassa on myös yhtä upea kilpailu kuin tässä lehdessä. Mitä ihmettä voitkaan voittaa? Sen verran voimme paljastaa, että se on laite...

**Pelit 8/93 ilmestyy jo 10. joulukuuta.**
**Siihen on vain vajaa neljä viikkoa!**

## kyö PELIT



Ei ole kovin somaa
mainostaa vain omaa...
Wallu taitaa kaivata lomaa.




# MORSE

## TIETOKONEET

MIKROMAFIA OY on helsingistä käsin toimiva MORSE-mikrojen maahantuonti ja markkinointiyritys. Yrityksen liikevaihdosta pääosan muodostavat yrityksille ja julkissektorille toimitetut laitteistot. Yksityisasiakkaiden osuus liikevaihdosta on noin kolmannes.

Toivomme oheisten tarjousten miellyttävän. Mikäli ne eivät vastaa täysin tarvettanne myyjämme kokoavat juuri Teille sopivan paketin hetkessä.

Toimitus tapahtuu 7 vrk:n kuluessa tilauksesta noutona,linja-auto rahtina, tai sopimuksen mukaan.

Hinnat ovat liikevaihtoverollisia käteishintoja ja ovat voimassa toistaiseksi sitoumuksetta.Myös osamaksu ja leasing ovat mahdollisia.

Kaikilla laitteilla on vuoden takuu.

### 386-MIKROT

**386DX-40Mhz**
**8190,-**

**386SX-33Mhz**
**7.750,-**

### 486-MIKROT

**486DX2-66Mhz**
**12.250,-**

**486DX-50Mhz**
**11.500,-**

**486DX2-50Mhz**
**11.250,-**

**486DX-33Mhz**
**10.200,-**

**486SX-33Mhz**
**8.700,-**

**486SX-25Mhz**
**8.450,-**

### Kaikissa Kokoonpanoissa:

486-MALLEISSA
2* VESA LOCAL BUS
PENTIUM PÄIVITYSKANTA

128 kt cache
4 Mt RAM 70 ns
130 Mt kiintolevy
SVGA WINDOWS KIIHDYTIN
-1Mt DRAM ,1024*768*256
14" SVGA monitori
-800*600ni , 1024*768i
AT/E 102 Näppäimistö
MS-yhteensopiva hiiri
- 3 näppäintä , mikrokytkimet
Pöytäkotelo tai minitorni

### OPTIOT:

| | |
|---|---|
| 256kt cache | +250,- |
| 4 Mt lisämuisti | +1600,- |
| Lisälevyasema | +450,- |
| Kiintolevy 130Mt ->170Mt | +300,- |
| Kiintolevy 130Mt ->245Mt | +650,- |
| Kiintolevy 130Mt->345Mt | +1250,- |
| STEALTH 24 1 Mt VLB | +1050,- |
| 14" ni monitori | +600,- |
| 15" ni monitori | +1250,- |
| 17" ni monitori | +5.300,- |
| CD-ROM asema | +1.900,- |
| Modeemi 2400Bd | +550,- |
| WINDOWS 3.1 | +390,- |

PALJON MUUTA KYSY !!!!!!!

# MIKROMAFIA OY

KALEVANKATU 36 , 00180 HELSINKI
PUH. 90 6801486 FAX. 90 6801470